ASI SERA TEKKEN TAG TOURNAMENT EN PLAYSTATION 2

SUPERJUEGOS

GRUPO ZETA

Nº 94. FEBRERO 2000. 450 PTA. 2,70 €

BIOHAZARD CODE VERONICA

KOUDELKA

CONOCE EL ROSTRO DEL MAL EN LOS NUEVOS JUEGOS QUE TE HARAN TEMBLAR A TI Y A TU CONSOLA

D2

ESPECIAL

JUEGOS DE TERROR IMAGINACION Y MISTERIO

PARASITE EVE 2

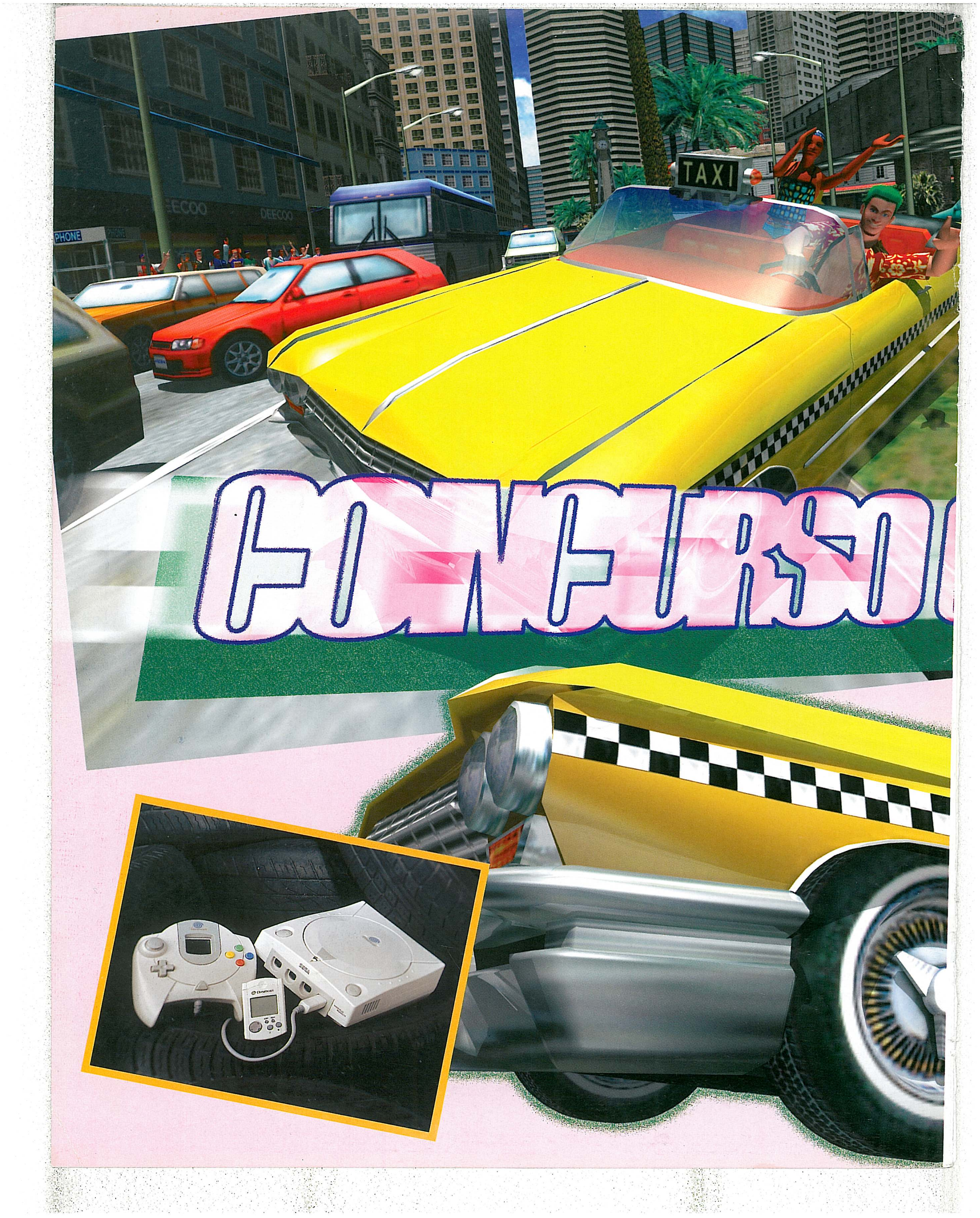
VAMPIRE HUNTER D

50 NUEVOS JUEGOS COMENTADOS

LISTA DE EXITOS DE LOS 60 MEJORES JUEGOS

CASTLEVANIA LEGACY OF DARKNESS

00094
8 420565 037006



CONCURSO
TAXI
PHONE
DEECOO

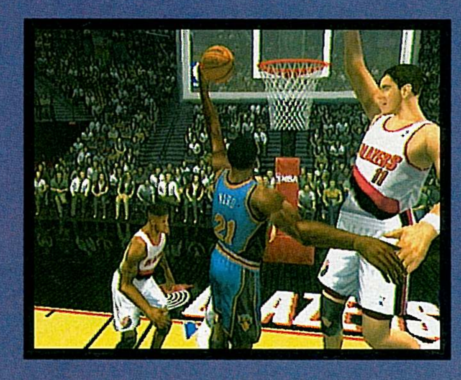

SEGA ESPAÑA y SUPER JUEGOS te invitan a participar en este concurso. Si quieres entrar en el sorteo de estos fabulosos premios, sólo debes rellenar el cupón con todos tus datos (no se admitirán fotocopias) y enviarlo antes del 20 de Marzo a EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O'DONNELL 12, 28009 MADRID. No olvides indicar en una esquina del sobre:
«CONCURSO CRAZY TAXI»
■ 1ER PREMIO: UNA CONSOLA DREAMCAST, UN VOLANTE Y UN JUEGO.
■ 2º PREMIO: 15 LOTES DE UN JUEGO Y UN VOLANTE.
■ 3ER PREMIO: 20 LOTES DE UN RELOJ DREAMCAST Y UNA CAMISETA.
CRAZY TAXI
TAXI
CONCURSO CRAZY TAXI
NOMBRE: ....
APELLIDOS: .... EDAD: ......
DOMICILIO: ....
POBLACION: ....
PROVINCIA: .... C.P.: ....
TEL.: .... E-MAIL.: ....
SI ❑ NO ❑ deseo ser incluido en una base de datos de Sega España y recibir productos y servicios de su interés.
Las respuestas son voluntarias y los datos serán incorporados a un fichero y destinados por el grupo SEGA a ofrecerle productos y servicios de su interés. Si desea acceder, rectificar o cancelar sus datos, puede dirigirse mediante carta certificada a Sega en la C/ Villanueva, 10, 1º, 28001 Madrid. (Ley Orgánica 5/1992, de 29 de Octubre)
La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto por los organizadores.

En portada

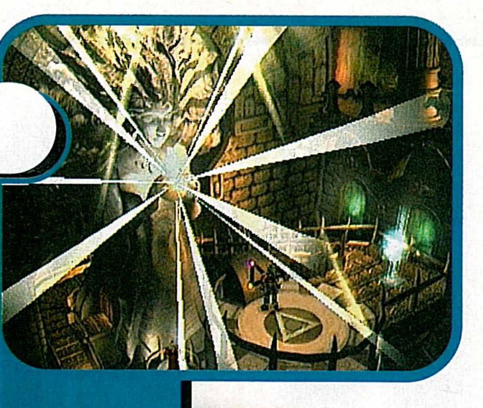
El terror se está volviendo a poner de moda, y no sólo en el mundo del cine (gracias a películas como El Sexto Sentido, Stigmata, The Blair Witch Project o Sleepy Hollow), sino también en el universo de los videojuegos. Os ofrecemos un aterrador reportaje especial con todos los títulos relacionados con el terror que han aparecido en Japón y los que están llegando a **Europa** y **Estados Unidos**. 26 páginas de puro alucine que comienzan a lo grande con Bio Hazard Code: Verónica (la esperada entrega de Resident Evil para *Dreamcast*); continúan con el D2 de WARP y el indescriptible Parasite Eve 2 de SQUARE, y concluyen con la nueva entrega de Castlevania para *Nintendo 64*. Y entre medias todo un plato fuerte, Koudelka de SNK, y unas noticias de miedo con todos los lanzamientos que se preparan.

sumario nº 94

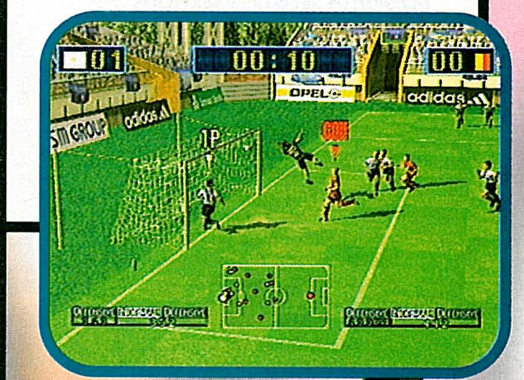
Super nuevo



Secciones

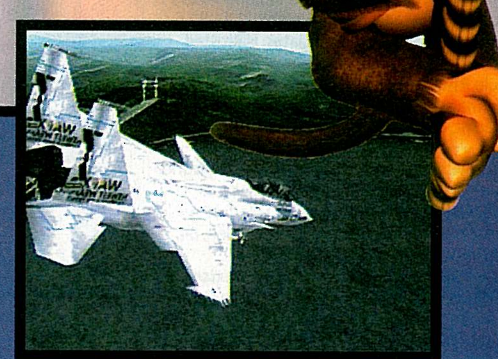


A fondo









SUPERJUEGOS

GRUPO ZETA

Presidente: **Antonio Asensio**
Consejero- Secretario General: **Francisco Matosas**
Consejero-Director General: **Dalmau Codina**
Consejeros: **José Sanclemente** y **F. Javier López**
Director de Publicaciones: **José Oneto**

Director: **Marcos García Reinoso**
Director de Arte: **Tomás Javier Pérez Rosado**
Redactor Jefe: **José Luis del Carpio Peris**
Edición: **Pepo del Carpio** y **Marcos García**
Redacción: **Juan Carlos Sanz, Bruno Sol Nieto, Fco. Javier, Bautista Martín, Roberto Serrano Martín** y **Belén Díez España** (maquetación)
Colaboradores: **Javier Iturrioz, Lázaro Fernández,** y **Enrique Berrón** (tratamiento de imagen)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Secretaria de Redacción: **María de Frutos**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Teléfono: 91 586 33 00
E-Mail: **super.juegos@mad.servicom.es**

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS
Consejero Delegado: **Dalmau Codina**
Subdirector General: **José Luis García**
Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Director Comercial: **Carlos Ramos Pajares**

Edita: **EDICIONES REUNIDAS S. A.**
Director Gerente: **Mariano Bartivas**
Director de Producción: **Javier Serrano**
Director Económico: **Félix P. Trujillo**
Director Financiero: **Ignacio García**
Jefe de Producción: **Angel Aranda**
Jefa de Personal: **Marily Angel**
Suscripciones: **Charo Muñoz**
(Teléfonos: 91 586 33 53/52 De 9-14 y 16-18 h.)

PUBLICIDAD Y MARKETING
Director de Publicidad División Revistas: **Julián Poveda**
Director de Publicidad en Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Directora de Marketing: **Marisa Casas**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Teléfono: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y **Baleares:** C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Teléfono: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz. Hernando Colón, 2, 2º, 41004 Sevilla. Teléfono: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 453 04 20
Benelux: Lennart Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
EE. UU.: Publicitas/Globe Media. New York. Tel.: 212 599 50 57. Fax: 212 599 82 98/82 99
Francia: M.S.I. Elizabeth Offergeld. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Reino Unido: Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Studio E. Missoni. Milán. Tel.: 39 2 33 61 15 91
Paises Nórdicos: Lennart Axe & Associates. Halmstad. Tel.: 46 35 12 59 26
Portugal: Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: 351 1 388 31 76
Suiza: Intermag AG. Basel. Tel.: 41 61 275 46 09
Japón: Nikkai Int. CRC. Tokyo. Tel.: 81 3 32 93 27 59

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid
Impresión y Encuadernación: Altair-Quebecor. Ctra. N-IV a Seseña Km. 2,700. Seseña (Toledo)
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.
Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A. (capital), Bertran S.A.C. (interior)

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:
450 pesetas (incluido transporte)
Depósito Legal: B. 17.209-92
Printed in Spain

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)

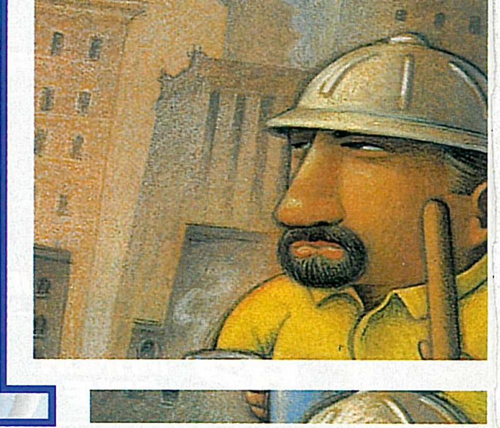


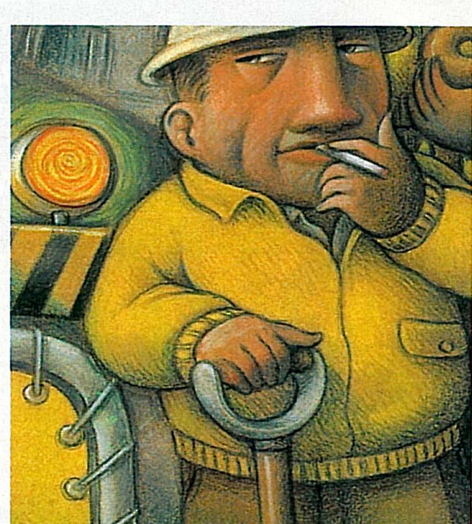


... PERO ESTAMOS TRABAJANDO

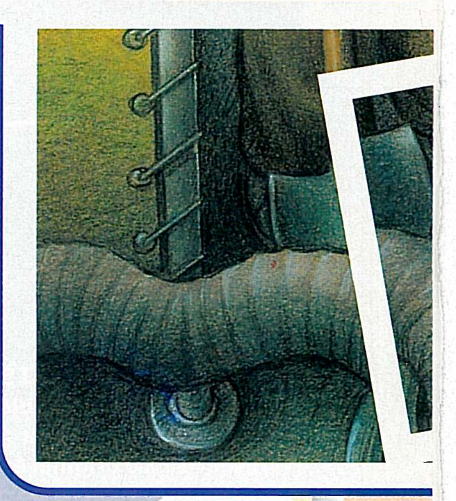


Esta frase, que podéis leer en algunas obras y aún en ciertas zonas de la casa de **De Lucar**, nos viene al pelo para pedir disculpas a los lectores que, cada día, nos llaman para que les aclaremos alguna duda de un juego o de un truco. Nos encanta ayudaros y ser útiles, pero hay ocasiones en que resulta prácticamente imposible poder atender vuestras peticiones. Y es que, aunque a veces lo olvidemos, incluso nosotros, esta revista no se hace sola, y cuando llegan los días fatídicos cada llamada supone la pérdida de unos minutos vitales. Vitales, sí, porque en esas jornadas maratonianas esos instantes son los que gente como **The Scope** o **Tomas Pérez** dedican a dormir, comer o, en el peor de los casos, estudiar. Es como la teoría que dice que el simple batir de las alas de una mariposa es después un huracán en otra parte del mundo. Así, una llamada en uno de esos días puede suponer que en el futuro el nieto de **Nemesis** no pueda alcanzar los votos suficientes para salir reelegido por quinta vez Presidente de la Unión Europea. Ya lo sabéis, el futuro del mundo está en vuestras manos.





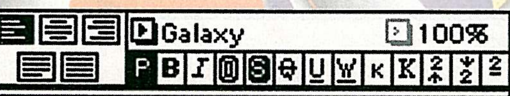




X: 90 mm Y: 72,917 mm | A: 79 mm Al: 202,847 mm | 0° Col.: 1 | 12,5 pt

DISCULPEN LAS MOLESTIAS





Editorial

Si sois amantes de los juegos que son capaces de sobresaltaros, este mes os mostramos cuáles son las mejores propuestas para adentraros en el tenebroso mundo del miedo digital.
El terror llama a tu puerta.

MARCOS GARCIA

¿EL EFECTO 2000?

Cuando ya prácticamente nos hemos olvidado de la Navidad, y cuando las compañías comienzan a hacer sus planes de cara al nuevo año, nos encontramos con un Febrero que poco o nada tiene que ver con otros Febreros precedentes. Se respira un ambiente de seguridad, de confianza ante un nuevo año cargado de proyectos. El año pasado, sin ir más lejos, todo era rumorología sobre la nueva ***PLAYSTATION 2***, la aceptación de ***DREAMCAST*** era todavía una incertidumbre debido a los anteriores fracasos de SEGA y, sobre todo, se dejaba atrás un extraordinario 98 que supuso un «semi-boom» de la cultura de los videojuegos. Sin embargo, el panorama actual es totalmente alentador. ***DREAMCAST*** ha cumplido las más optimistas expectativas de ventas, y eso que los mejores juegos están aún por llegar; la «muerte anunciada» de ***PLAYSTATION*** es de todo menos una agonía, sobre todo ante el anuncio de la compatibilidad de los juegos con ***PS2***, que hace que cualquier inversión en *software* sea operativa en el futuro y NINTENDO sigue a su aire y ofreciéndonos pocas pero increíbles propuestas audiovisuales. Resumiendo, si esto es el efecto 2000, que no se nos vaya hasta el 2010, por lo menos.



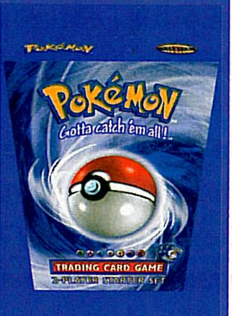
En esta extraña época en que del cielo caen enormes bolas de hielo, los precios son de risa y por eso están por los suelos. Nos disponemos a contaros las noticias sin prisas y, si fuera posible, antes de que se acabe Febrero. Que Dios reparta suerte y que al menos nos toque el reintegro.

MERCHANDISING

LLEGAN A ESPAÑA LAS CARTAS DE POKÉMON

A partir de este mes de febrero, Ediciones Martínez Roca, especialistas en juegos de estrategia con cartas, sacará en nuestro país la serie de barajas oficiales de POKÉMON. Para los millones de fanáticos de este auténtico fenómeno de masas, estos juegos de cartas les permitirán disfrutar del mundo POKÉMON desde una perspectiva distinta y tremendamente divertida. Coleccionables y con unos dibujos de extraordinaria calidad, hay dos tipos distintos de barajas -dos de Inicio para dos jugadores y cuatro Preconstruidas- pero el espíritu, las reglas y el precio (1.775 pesetas) son los mismos para ambas. A estas sesenta cartas iniciales, los aficionados podrán ir añadiendo más cartas comprando sobres, como los de los cromos, de 11 naipes. Estos sobres costarán 550 pesetas, el tablero de juego POKÉMON 995, el album 1.545 y la caja de cartón troquelada para guardar 400 cartas POKÉMON 775 pesetas. Estos precios son los recomendados.







Con estas alucinantes cartas de Pokémon podréis disfrutar también de los apasionantes combates entre monstruítos del juego.

SEGA

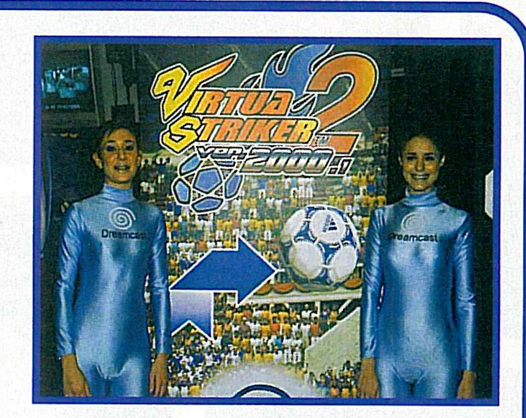
DREAMCAST HACE QUE TUS SUEÑOS SEAN UNA REALIDAD



Gracias a la promoción *Xtreme Dream*, dentro de poco dos afortunados concursantes verán hecho realidad su sueño más audaz. Así, un alemán podrá saber lo que siente al hacer *sandsurfing* en Giza (Egipto) y un inglés, ahí es nada, podrá hacer el exclusivo y elitista Cursillo de Preparación Espacial de los Estados Unidos. Si queréis participar, sólo tenéis que ver las bases del concurso en el *Dream Arena* de **Internet**.

Cambiando de tema, SEGA presentó el pasado día 17 de Enero en la Sala de Trofeos del Real Madrid su juego VIRTUA STRIKER 2000. Idéntico a la recreativa, este espectacular *arcade* contará con un impresionante apoyo publicitario.

***José Angel Sánchez**, Consejero Delegado de SEGA **España**, fue el encargado de presentar a los medios el arcade de fútbol VIRTUA STRIKER 2000.1.*

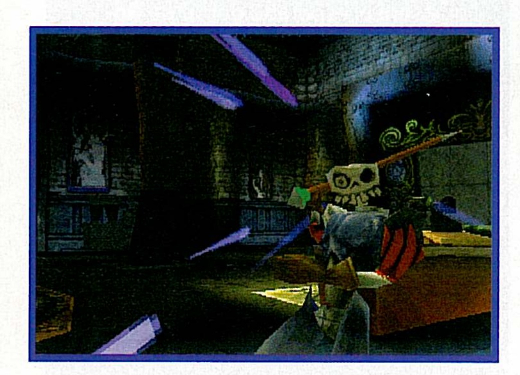




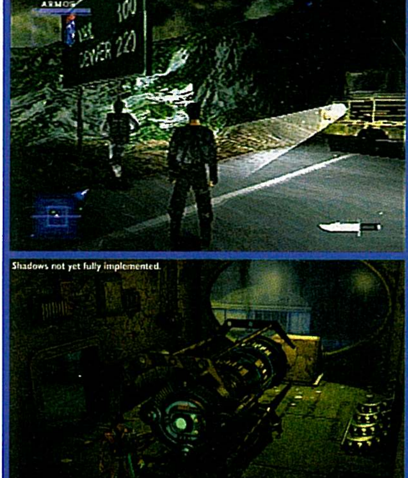
SONY C.E.

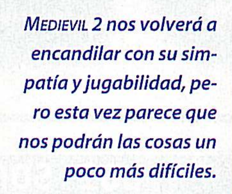
IMPORTANTISIMAS NOVEDADES PARA PLAYSTATION

S.C.E. está ultimando la lista de títulos que saldrán en ***PlayStation*** a lo largo del próximo trimestre. Tras la larga serie de juegos de PSYGNOSIS y la nueva hornada de rol que aparecerán antes del mes de Marzo, SONY sacará las segundas partes de Medievil y Syphon Filter, y la impresionante aventura gráfica A Sangre Fria. Los tres títulos tienen un aspecto realmente alucinante, pero desde aquí queremos llamar la atención sobre Syphon Filter 2, porque deja a la altura del betún todo lo visto en la primera entrega en lo que se refiere al apartado gráfico. Aunque sólo hemos podido ver unas pantallas, tampoco perdáis de vista A Sangre Fria porque el diseño de sus escenarios son auténticas viñetas del mejor cómic. Medievil 2 no es que sea cojo ni mucho menos. Lo único es que es similar al primero, pero con algunas mejoras gráficas y un montón de cambios en la mecánica de juego.







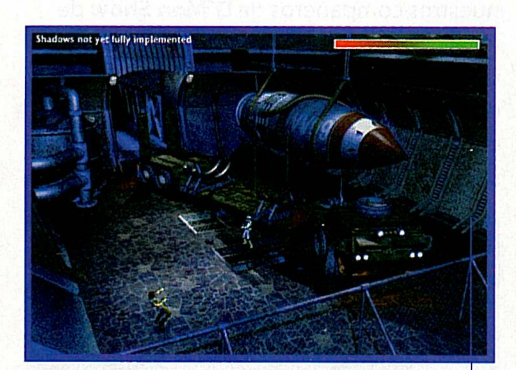


Medievil 2 nos volverá a encandilar con su simpatía y jugabilidad, pero esta vez parece que nos podrán las cosas un poco más difíciles.





Syphon Filter 2 supondrá una verdadera evolución con respecto a la primera parte. La acción será igual de salvaje pero en materia gráfica encontraréis numerosos cambios.



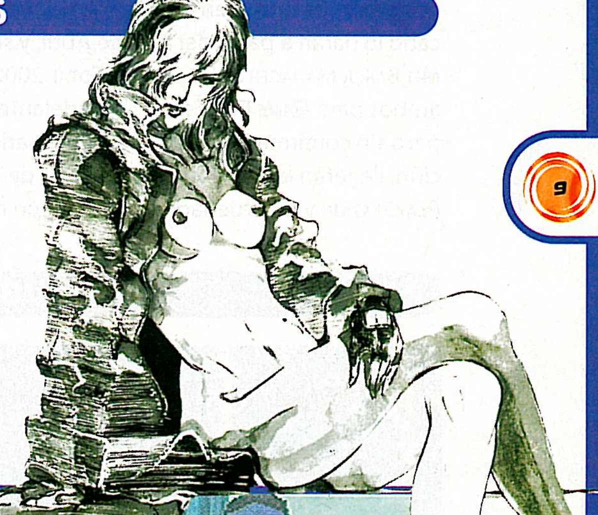
Con unos entornos tan cuidados y preciosistas como los que tendrá A Sangre Fria, esta aventura promete ser una auténtica gozada para los ojos.

LA COMPRA DEL MES

KONAMI PONE A LA VENTA EN ESPAÑA EL LIBRO DE ARTE DE M.G.S.

Una noticia sorprendente que a buen seguro va a ser recibida con bastante agrado por los fans de Solid Snake. El libro, titulado The Art Of Metal Gear Solid, contiene más de 180 páginas dedicadas a la obra maestra de **Hideo Kojima**. Posters desplegables, ilustraciones en quinta tinta, trasparencias en papel cebolla, fichas de todos los personajes, todos los dibujos y diseños de **Yoji Shinkawa** para el juego, así como los bocetos de creación del juego de ***PSX*** (que ocupan casi la mitad del tomo), son algunas de las curiosidades incluidas en este libro esencial, publicado en edición bilingüe (inglés/japonés) por SOFTBANK PUBLISHING. KONAMI todavía no nos ha facilitado el precio definitivo para semejante joya, aunque todo parece indicar que rondará las 7.000 pesetas.







UBI SOFT

LA COMPAÑIA FRANCESA SE HACE CON LOS DERECHOS DEL BARÇA

UBI SOFT y el Fútbol Club Barcelona han firmado un acuerdo por el que la compañía gala producirá videojuegos con la licencia del Barça para **PLAYSTATION**, **NINTENDO 64**, **DREAMCAST**, **PS2**, **GBC** y **PC**. El acuerdo suscrito tiene validez por un periodo de tres años y su caracter es exclusivamente nacional. Los primeros títulos en aparecer en el mercado lo harán a partir del mes de Abril, y serán BARÇA MANAGER 2000 y BARÇA TOTAL 2000, ambos para **GAME BOY COLOR**. Más adelante, pero sin confirmarse aún la fecha de aparición, llegarán las versiones específicas de **PLAYSTATION** y de ordenador. Aunque aún no se han detallado cuáles serían, UBI SOFT también tiene previsto programar juegos con otras disciplinas deportivas en las que participa el Fútbol Club Barcelona. Los aficionados «culés» están de enhorabuena.



En esta foto podéis ver el momento de la firma del acuerdo entre UBI SOFT y el F. C. Barcelona.



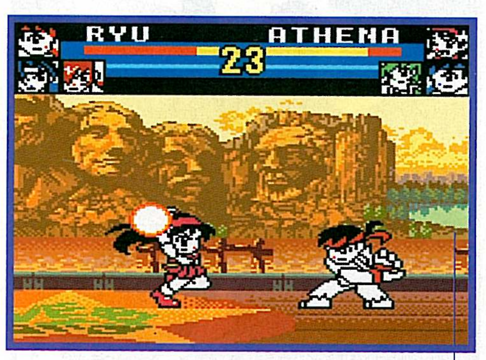
NEO GEO POCKET





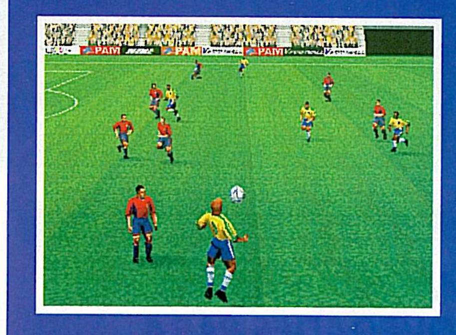
TRES GRANDES NOVEDADES PARA LA PORTATIL DE SNK

NEO GEO POCKET COLOR comienza a hacerse un gran hueco en el mercado lúdico, aumentando su oferta de títulos con novedades tan alucinantes como SONIC: THE POCKET ADVENTURE, SNK VS CAPCOM: MATCH OF THE MILLENNIUM y DARK ARMS. Estos tres cartuchos y alguno más, como los dos SNK VS CAPCOM: THE CARD BATTLE GAME, son los más importantes que SNK nos ha preparado para este primer trimestre del 2000.



SNK VS CAPCOM conforma el sueño que todos los fanáticos de los beat'em-up siempre han esperado. Ya sólo falta la aparición del mismo título en su versión NAOMI y DREAMCAST.

INFOGRAMES



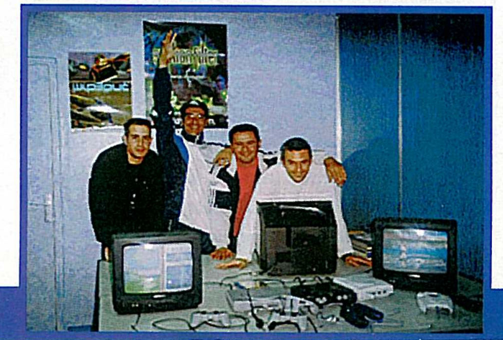
RONALDO YA ESTA LISTO PARA ARRASAR EN PSX

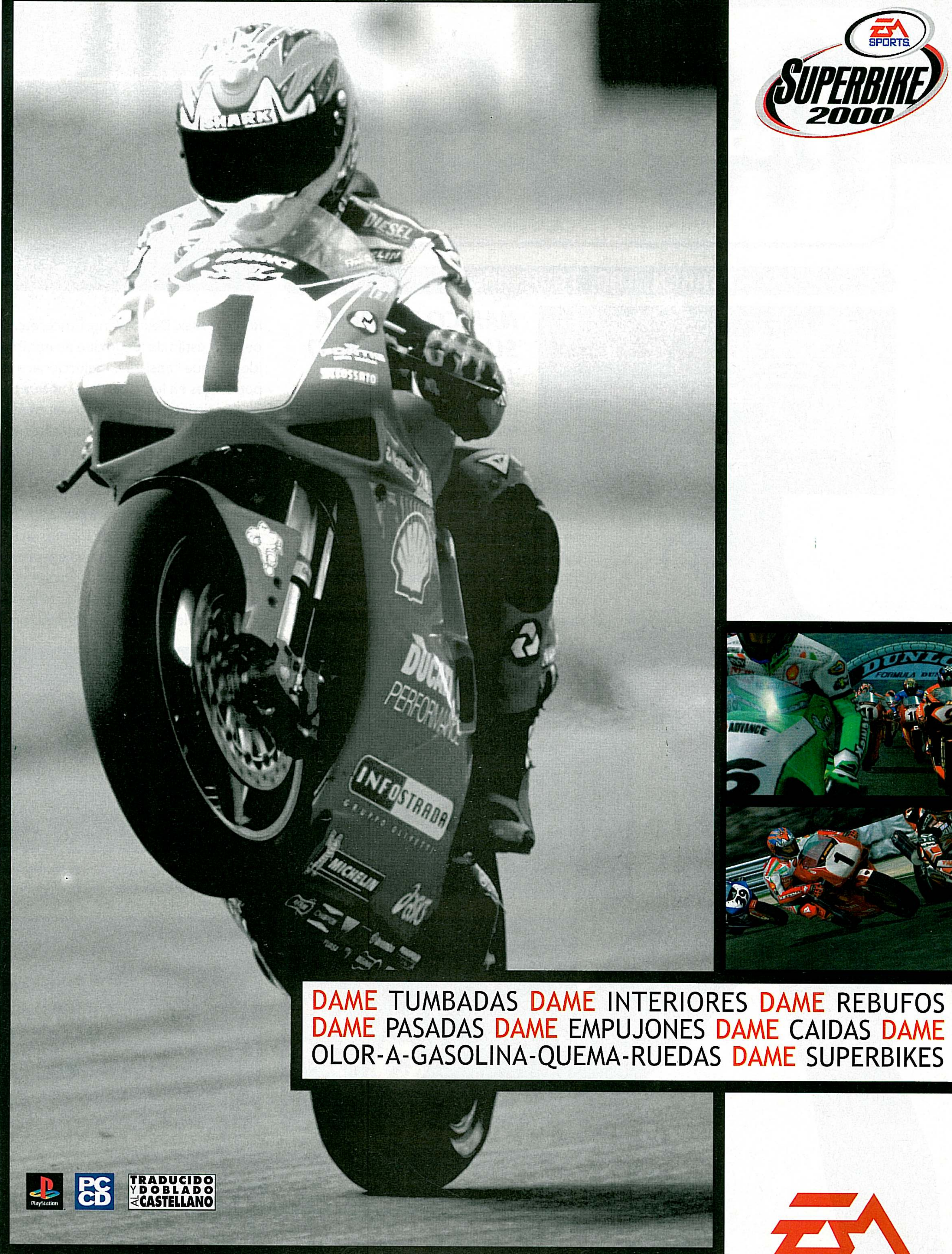
La compañía francesa INFOGRAMES, que recientemente ha estrenado un nuevo logo para signar sus productos en **España**, está preparando lo que será el esperado debut de **Ronaldo** en **PLAYSTATION**. Como recordaréis, hasta la fecha el nombre del jugador brasileño sólo había sido empleado en su juego de fútbol para **GAME BOY COLOR**, RONALDO V-FOOTBALL. La futura versión de **PLAYSTATION**, que tendrá este mismo nombre, contará con un cuidado e hiper-realista diseño gráfico, una jugabilidad endiabladamente divertida, los mejores jugadores actuales y de toda la historia y, por lo visto, música samba y hasta un locutor de la televisión brasileña. Según los programadores, reflejará la alegría del fútbol en su máxima expresión.

MEDIOS

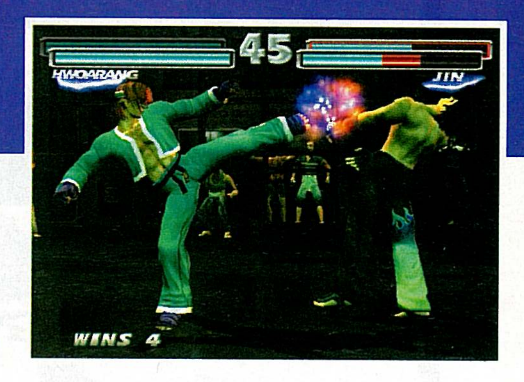
DAMOS LA BIENVENIDA A RADIO CAMBRILS Y A D´MON SHOW

Queremos desearle la mejor de las suertes a nuestros compañeros de **D´Mon Show** de Radio Cambrils, un programa sobre el mundo de los videojuegos con noticias, novedades, análisis de juegos, periféricos, entrevistas y concursos. Se emite todos los sábados a las 11´30 de la mañana.




SUPERBIKE 2000
EA SPORTS
DAME TUMBADAS DAME INTERIORES DAME REBUFOS DAME PASADAS DAME EMPUJONES DAME CAIDAS DAME OLOR-A-GASOLINA-QUEMA-RUEDAS DAME SUPERBIKES
PlayStation
PC CD
TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO





TEKKEN TAG TOURNAMENT

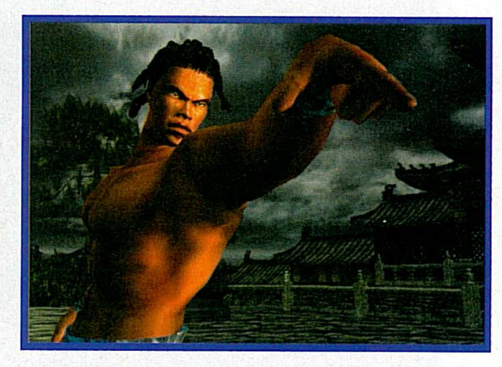
NAMCO PREPARA SU LANZAMIENTO JUNTO A PS2

El 4 de Marzo, fecha estimada por SONY para el lanzamiento de ***PlayStation 2*** en **Japón**, será también el día elegido por NAMCO para poner a la venta uno de sus títulos más esperados: Tekken Tag Tournament. Como todos sabréis, TTT es una versión especial de Tekken 3 que añade a dicho título una gran cantidad de movimientos nuevos para todos los personajes, casi todos los luchadores de la saga (incluidos Kazuya, Roger & Alex, Devil, Wang, Bruce, etc.) y un peculiar estilo de juego que da nombre al idem, y que consiste en seleccionar a dos personajes en lugar de uno y nos da la posibilidad de intercambiarlos a voluntad durante el transcurso de los combates. La característica más interesante de dicho estilo de juego es la gran cantidad de combinaciones y de formas de juego que nos permite, dándonos la posibilidad de comenzar un *combo* con uno de los personajes y terminarlo con otro, realizar llaves combinando los dos luchadores e, incluso, llevar a cabo complicados golpes especiales tan sólo ejecutables con dos personajes específi-



Como de costumbre, el letal puño de Paul Phoenix se impone a la habilidad de cualquier personaje.





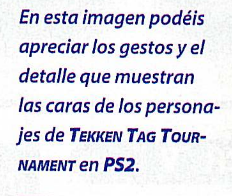


Fijaos bien en esta captura: la gente del fondo, los efectos de luz, laz briznas de hierba, la textura de los dos personajes... Es impresionante.

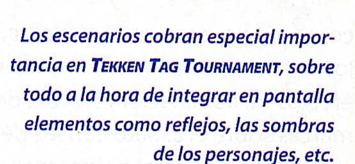








En esta imagen podéis apreciar los gestos y el detalle que muestran las caras de los personajes de TEKKEN TAG TOURNAMENT en **PS2**.



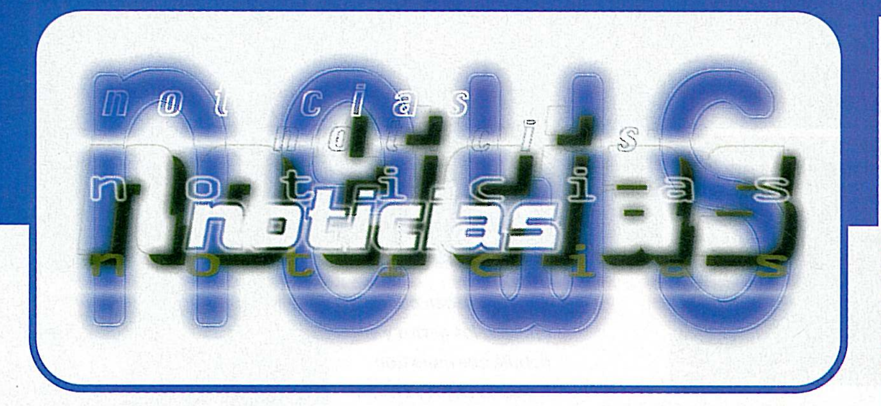
Los escenarios cobran especial importancia en TEKKEN TAG TOURNAMENT, sobre todo a la hora de integrar en pantalla elementos como reflejos, las sombras de los personajes, etc.

Ni tan siquiera en las capturas los personajes de TEKKEN TAG TOURNAMENT son capaces de doblegar al bruto de Paul Phoenix. En el aire, Jin canta «tu primer Reversal, Chispas».





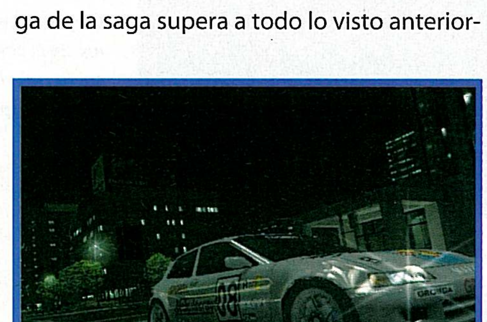
cos (Nina+Anna, King+Armor King, Law+Paul). La versión para ***PLAYSTATION 2*** promete superar a todo lo visto anteriormente en *beat'em-up* tridimensionales, ya que añadido a la impresionante jugabilidad de la que hace gala la ***COIN-OP*** original, el *engine* 3D de TEKKEN TAG TOURNAMENT será de los más impresionante que hayamos visto jamás en un sistema de entretenimiento doméstico. Algunos de los efectos más impresionantes de dicho *engine* gráfico son la gran cantidad de personajes que rodean a los luchadores en cada uno de los escenarios, la inclusión de cientos de elementos visuales como las briznas de hierba de algunos escenarios o el pelo de ciertos personajes (los cuales se mueven hacia donde sople el viento) y algo que SEGA tenía pensado incluir como primicia en su primer título para ***MODEL 4*** (seguramente ***VF4***): el movimiento facial. En TTT cada uno de los personajes tendrá la capacidad de gesticular y mover los ojos como si de una persona se tratase. A medida que se acerque la tan ansiada fecha de aparición de ***PS2***, os seguiremos informando sobre TEKKEN TAG TOURNAMENT.



RIDGE RACER V

LA NUEVA ENTREGA DE LA SAGA DEL MOTOR YA ESTA EN CAMINO

Al igual que Tekken Tag Tournament, Ridge Racer V verá la luz en **Japón** el mismo día que la consola, el 4 de Marzo. Esta última entrega de la saga supera a todo lo visto anteriormente, y con el extremo realismo que el *hardware* de ***PlayStation 2*** puede recrear por bandera. En Ridge Racer V se une la excepcional y característica jugabilidad de la saga con uno de los *engines* gráficos más salvajes y realistas de la historia: impresionantes decorados que rozan en lo perfecto, reflejos de los mismos sobre los coches, multitud de efectos de iluminación, efectos de humo y marcas sobre el asfalto con los derrapes, chispas que saltan al golpearnos contra los demás coches, deformación de la imagen debido al calor del asfalto, desenfoque de zonas distantes (como si de una cámara de vídeo se tratase), etc. Esperemos que, ya que ***PS2*** es compatible con casi todos los periféricos de ***PSX***, también sea compatible con mandos como el *Neg-Con* o el *Jog-Con*, ambos de NAMCO. Preparaos, porque la batalla entre Gran Turismo 2000 y Ridge Racer V puede ser ciertamente antológica.







RIDGE RACER V

GP500

LAS MOTOS DE NAMCO HARAN RUGIR PS2

GP 500, la última recreativa de conducción de NAMCO, también será convertida a ***PS2*** en lo que puede puede llegar a ser uno de los mejores simuladores de la historia. La recreativa, la cual detectaba nuestra posición para variar la velocidad, funcionaba bajo un *hardware* muy inferior al de ***PS2***, con lo cual, la calidad técnica de dicho título en su versión doméstica promete ser impresionante.



Como podéis apreciar, GP 500 posee a todos los pilotos del campeonato mundial de motociclismo.


PlayStation


KONAMI

Rayman 2

Alarde de imaginación

No es una novedad que RAYMAN, desde sus comienzos en las consolas de 32 *bits*, ha sido todo un ejemplo de lo que la imaginación de los programadores puede llegar a dar de sí. En unos tiempos en los que ésta brilla por su ausencia, es de agradecer que todavía alguien se preocupe por alimentar las ansias de fantasía y diversión de unos usuarios que han sabido corresponder al carismático Rayman con la mejor de sus respuestas.

Hace apenas dos meses teníamos el placer de comentar las excelencias del que, posiblemente, era uno de los mejores juegos de plataformas de todos los tiempos. Por encima de él sólo se sitúan joyas como MARIO 64, BANJO KAZOOIE o el espectacular DK 64. Por suerte, **RAYMAN 2** no es un juego exclusivo de una consola, como ocurre con los títulos de NINTENDO y RARE, lo que ha permitido a UBI SOFT desarrollar otro tipo de versiones además de la correspondiente a ***NINTENDO 64***. Así, los usuarios de ***COMPATIBLES PC*** hace ya algún tiempo que disfrutan de tan genial aventura, un placer que podrán disfrutar los usuarios de ***DREAMCAST*** en apenas un mes (los de ***PLAYSTATION*** tendrán que esperar un poquillo más). La buena nueva es que los excelentes gráficos de ***NINTENDO 64*** no sólo se mantienen, sino



*La mayor virtud de **RAYMAN 2** es la de haber sabido manener toda la jugabilidad y configuración de los primeros juegos 2D que protagonizó el simpático Rayman. De ahí que nos siga gustando como al principio.*

¿Por qué decidistéis desarrollar Rayman 2 para Dreamcast?
Definitivamente porque UBI SOFT mantiene el deseo de estar siempre en la cresta de la ola en lo que se refiere a avances tecnológicos. ***Dreamcast*** es la consola más potente que existe ahora mismo, lo que nos ha permitido exprimir todo nuestro potencial creativo, acercarnos más a las ideas que tenemos en mente para cada juego. Por otro lado, hemos desarrollado **Rayman 2** para ***Dreamcast*** gracias al incansable trabajo de nuestro estudio de investigación y desarrollo, por el que supimos que podíamos alcanzar unos elevados niveles de rendimiento sobre esta plataforma muy rápidamente. La última razón es que **Rayman 2** es un juego que gusta a todo el mundo. ¡Sería una lástima privar de la felicidad a tantos usuarios de ***Dreamcast***!



El equipo de desarrolla al completo posa junto al protagonista de su última producción. Si el ambiente de trabajo es así, ¡cómo será el juego!

¿Cuánto tiempo habéis tardado en desarrollar la versión para Dreamcast?
El trabajo específico para ***Dreamcast*** comenzó en Junio de 1999. En total, el desarrollo de dicha versión nos llevó algo más de seis meses, con unas veinte personas trabajando en el proyecto. Haber invertido tanto tiempo demuestra que no nos hemos limitado a portar el juego a una nueva plataforma: la versión ***Dreamcast*** está repleta de mejoras y elementos divertidos totalmente novedosos.

Dreamcast cuenta con un potencial extraordinario, pero además el GD-ROM proporciona una capacidad mucho mayor que la del cartucho. ¿En qué ha afectado esto al desarrollo de Rayman 2?
No creo que debamos limitar el desarrollo de un juego a una simple cuestión de cantidad de memoria. Los proyectos nacen de la imaginación de los diseñadores. Por supuesto que la memoria adicional nos permite una mayor flexibilidad a la hora de diseñar el aspecto gráfico, ofreciendo mayor libertad en la administración de la memoria con cada mapeado (el equipo que trabajó en la versión para ***Nintendo 64*** debe sentirse orgulloso por haber creado un juego tan bonito con tan poca memoria). La memoria adicional, además, nos ha permitido crear un apartado sonoro mucho más potente (el sonido en ***Dreamcast*** es *Dolby* en su totalidad). **Rayman 2** en ***Dreamcast*** contará además con algunas innovaciones, como son dos nuevas secuencias cinemáticas y un nuevo escenario: un extraño poblado en el que viven los **Globox**. Es una especie de remanso de paz, un lugar mágico desde donde los jugadores pueden acceder a niveles de *bonus*, pero sólo si antes se encuentran los seis prismas que han desaparecido de forma misteriosa. Por otro lado, hemos querido prestar una atención especial a las diferentes formas de vida que **Rayman** encuentra durante la aventura. ¿Te has percatado de las ranas, los murciélagos, el monstruo del pantano, la multitud de mariposas y los pequeños insectos que aparecen? Con ellos, buscábamos crear algo más de movimiento en determinados niveles, para lo que añadimos enemigos (viejos y nuevos modelos), pirañas y ciertos elementos típicos de los juegos de plataformas. También hemos desarrollado gran cantidad de fectos especiales. Efectos como cuando Rayman está buceando y su visión se distorsiona, o las pisadas que éste deja al salir del agua, o el oscurecimiento de los fondos cuando los puños de **Rayman** aumentan su potencia. Con esto quiero decir que son esos pequeños detalles los que han llevado a **Rayman 2** a lo más alto, riqueza que se debe a la imaginación de todo el equipo y no a la capacidad de almacenamiento de la consola.

¿Vais a aprovechar la capacidad de conexión a Internet de Dreamcast?
Sí. Vamos a ofrecer a los usuarios importantes sorpresas que podrán desbloquear descargando cierta información de **Internet**. Por otro lado, los jugadores podrán acceder a la página de **Rayman 2** desde el propio menú del juego.

¿Seguiréis desarrollando para DC?
Sé de otros títulos que están planeados para esta consola... pero por el momento es todo lo que te puedo comentar.



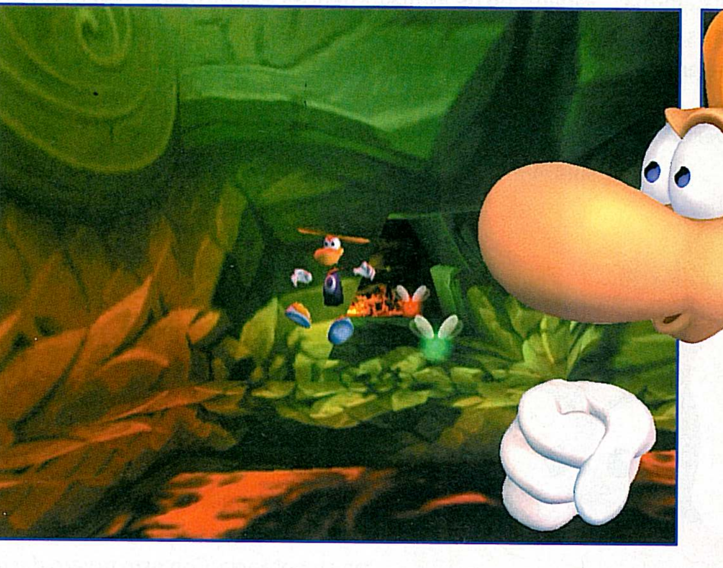
Así será en Game Boy Color





Dotar de tantos detalles a los gráficos de RAYMAN, de belleza sin igual, se nos antoja una tarea propia de mentes privilegiadas.

Asombrados nos quedamos al ver las primeras pantallas de la versión ***GAME BOY COLOR*** de **RAYMAN** que, por cierto, se basa en las primeras entregas que aparecieron para ***PLAYSTATION***, ***SATURN*** y ***JAGUAR***. Lo que no termina de convencernos es el estupendo degradado del fondo de la pantalla. Conociendo la pericia de los programadores, no nos extrañaría que finalmente fuese así en la versión final. Y es que no se sabe hasta dónde puede llegar el sencillo *hardware* de ***GAME BOY COLOR***.





Todos los elementos de los primeros RAYMAN permancen en esta nueva entrega 3D.



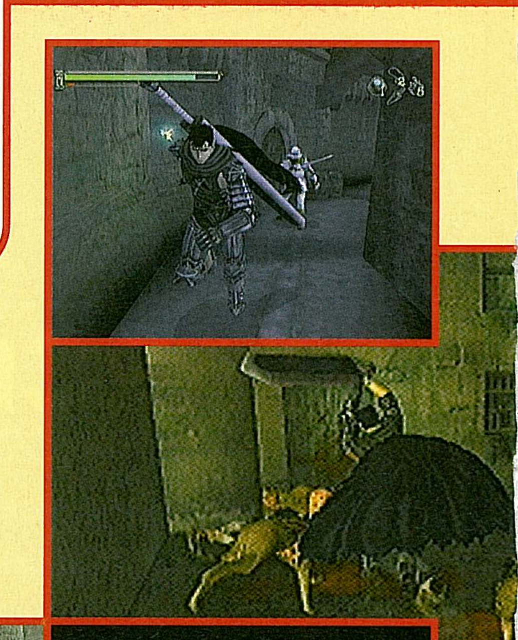
que se ven ampliamente superados, merced a una mayor resolución de pantalla, mejor detalle en las texturas y una suavidad digna de mención. De hecho, y según ha confesado el propio equipo de programación, con **RAYMAN 2** no han tenido la necesidad de preocuparse por optimizar el código del programa más que lo indispensable, puesto que la máquina les daba potencia de sobra para lo que ellos pretendían crear. Esto es una buena señal, puesto que futuras entregas de la saga pueden superar largamente a un juego que, ya de por sí, es técnicamente excepcional. Los efectos especiales son otros de los espectaculares añadidos que presentará **RAYMAN 2**, en los cuales se ha aplicado toda la potencia 3D del *hardware* de la consola. Pero no serán éstas las únicas novedades. Como nos comenta **Arnaud Carrette**, Jefe de Proyecto de **RAYMAN 2**, en la entrevista que se publica en este mismo reportaje se han incorporado nuevas secuencias de introducción, de mayor calidad que las vistas en ***NINTENDO 64***, así como un nuevo escenario en el que los simpáticos Globox ofrecerán al jugador la posibilidad de participar en numerosos juegos de *Bonus*. Por último, **RAYMAN 2** no dejará de lado las posibilidades de comunicación vía **Internet** de ***DREAMCAST***, y aunque todavía no se ha confirmado el nivel exacto al que se llegará en este apartado, sí es seguro que algún tipo de contenido se podrá descargar desde el propio juego. Son los pequeños detalles de los que nos habla **Arnaud Carrette** en la entrevista, los que hacen que un juego ya de por sí soberbio como **RAYMAN 2**, pueda alcanzar el calificativo de leyenda. Para comprobar todo lo comentado no queda más que un mes. Para entonces, prometemos haceros llegar todo lo mejor de esta genial aventura

J. C. MAYERICK


CONFEDERACIÓN
CONCURSO
STARCRAFT-BROOD WAR
WWW.CONFEDERACION.COM
CREATIVE
BLIZZARD
EL CONCURSO SE CELEBRARÁ DEL 1-1-2000 AL 1-3-2000 EN TODAS LAS SALAS CONFEDERACIÓN.
LOS PREMIOS SON 3 SOUND BLASTER LIVE + ALTAVOCES,
5 PACK DE JUEGOS DE ROL, 10 JUEGOS "DIABLO II" Y 150 CAMISETAS DIABLO II.
LOS 150 PRIMEROS CLASIFICADOS RECIBIRÁN PREMIO.
CUANTO MEJOR CLASIFICACIÓN ALCANCES MÁS PREMIOS TE LLEVARÁS.
Consulta las bases y puntuaciones on-line en www.confederacion.com

made in japan

Aunque las pantallas difundidas en revistas japonesas e **Internet** auguraban ya un gran juego, pocos podían llegar a imaginar que lo nuevo de ASCII para *DC* acabara siendo tan impresionante. Basado en un manga de **Kentaro Miura**, **BERSERK** es un colosal *beat´em-up* de ambientación medieval en el que convergen todos los ingredientes para componer una obra maestra: soberbios gráficos, gran jugabilidad y un argumento tan truculento como apasionante.



El secreto del espadón.

La espada de Gatts, conocida como *Dragonslayer*, es el mejor arma para despedazar a cuanto soldado o mutante se ponga por delante, pero su gran tamaño la hace difícil de manejar en sitios estrechos (callejones y cuevas). Es entonces el momento de utilizar la ballesta y las bombas.



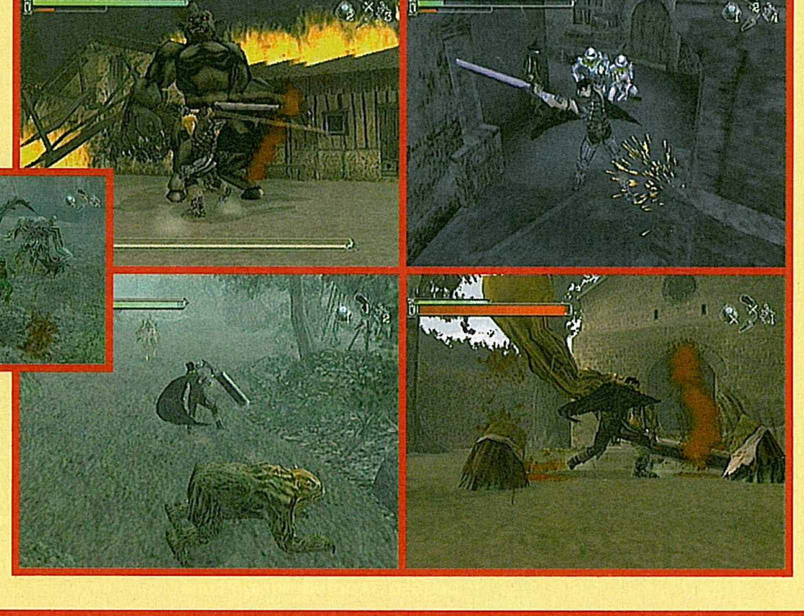










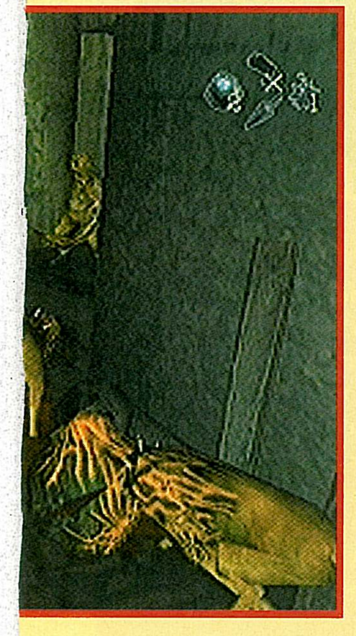




Aunque su naturaleza les arroje a combatir con Gatts, los mutantes son los primeros en comprender su trágico sino, y buscan consuelo en Eriza, monja también infectada.

Berserk está basado en un manga de Kent

Los parásitos de Mandrágora han dado origen a las mutaciones más grotescas, no sólo en humanos, sino en todo tipo de animales, desde perros hasta sapos y erizos.



BERSERK encierra un buen número de extras, como galerías de ilustraciones y una recopilación de intros y secuencias que irán revelándose al jugador a medida que vaya superando más y más fases.

ERK

No es exagerado decir que estamos ante uno de los títulos de DREAMCAST que más dará que hablar en los próximos meses. De hecho, fuentes de **ASCII** ya han confirmado que **BERSERK** verá la luz en **Estados Unidos**, por lo que no tardaremos en verlo por estas tierras. De mecánica 100% *beat´em-up*, **BERSERK** es el sueño de todos aquellos que seguimos soñando con un nuevo GOLDEN AXE en 3D. El propio **Kentaro Miura**, autor del manga original, ha colaborado en el truculento argumento del juego, que enfrenta al caballero Gatts y su gigantesca espada *Dragonslayer* contra un ente llamado Mandrágora y su cohorte de parásitos. Estos, en contacto con los aldeanos, han dado origen a una raza de grotescos mutantes, cuya única liberación es la muerte por la espada. En su aventura, Gatts se verá obligado a atravesar bosques poblados de las criaturas más aberrantes, catacumbas infestadas de fantasmas, pueblos y castillos. En estos dos últimos lugares es donde el juego alcanza las mayores cotas de diversión, ya que tanto las calles de las ciudades como el interior de las fortalezas encierran distintas rutas a seguir. Sin otorgar un solo segundo de descanso al jugador, soldados enemigos y mutantes irrumpen en pantalla obligando a hacer uso constante de la espada, la ballesta y las bombas que completan el arsenal del protagonista. Algún usuario se sentirá decepcionado al comprobar que BERSERK



SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	ASCII
PROGRAMADOR	YUKES





aro Miura, que también dio origen a una serie de Anime

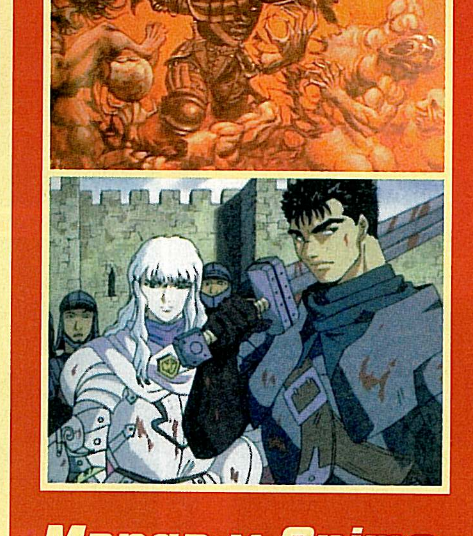


BERSERK



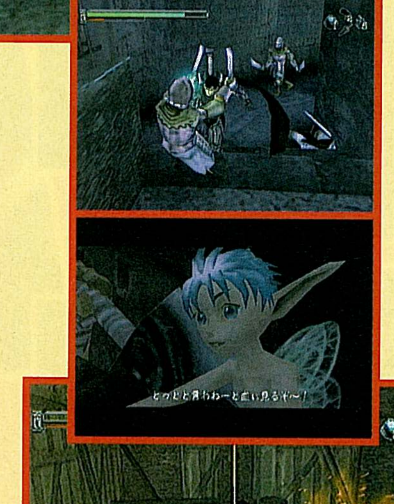


Muchos de los enemigos del juego han sido dotados de inteligencia artificial, que les hace huir en muchos casos del combate directo.



Manga y Anime.

Publicado originalmente en las páginas de la revista YOUNG ANIMAL, el manga de Kentaro Miura ha sido recopilado en 16 volúmenes, dando origen además a una serie de animación, poco conocida fuera de su país. 25 episodios coproducidos por la NIPPON TELEVISION que vieron la luz en las televisiones japonesas entre el 7 de Octubre del 97 y el 31 de Marzo del 98.

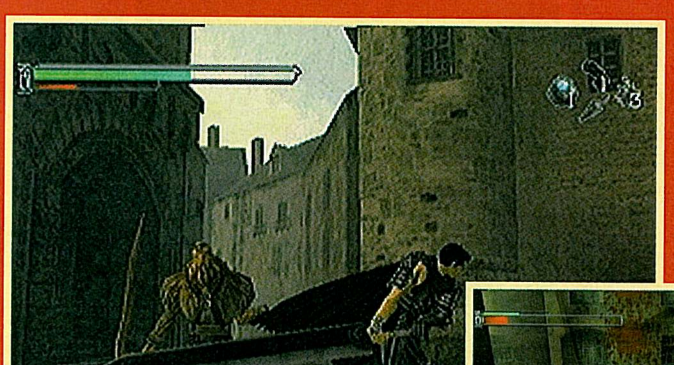


no incorpora un mayor componente *RPG*, aunque los escenarios y la época por la que discurre el juego son ideales para este género. Al menos **Berserk** da buen ejemplo de lo que SQUARE, ENIX o por qué nó, la propia ASCII podrán hacer en ***Dreamcast*** en cuanto se pongan manos a la obra. Y es que jamás habéis visto castillos, bosques y ciudades con el detalle gráfico que ofrece esta maravilla de juego, llamado a convertirse ya en un clásico. ***Mega Drive*** tuvo la saga Golden Axe, ***Saturn*** el inolvidable Guardian Heroes y ***Dreamcast*** verá el reinado de **Berserk**, al menos hasta que aparezca en el horizonte otro título para 128 *bits* que pueda competir con él en gráficos, jugabilidad y argumento. A ver si es cierto y llega a Occidente tan pronto como anuncian. Por ahora conformaos con estas pantallas y soñad.

NEMESIS



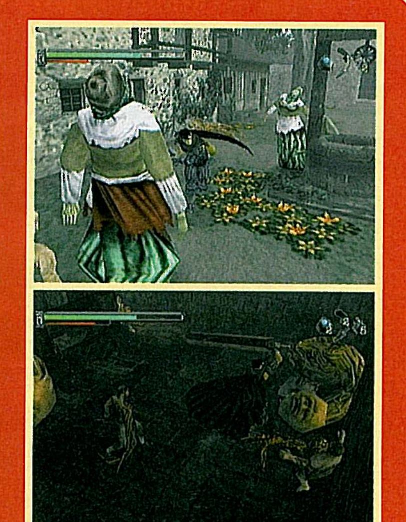




La mayoría de los combates del juego se saldan con un baño de sangre y un sinfín de cadáveres.







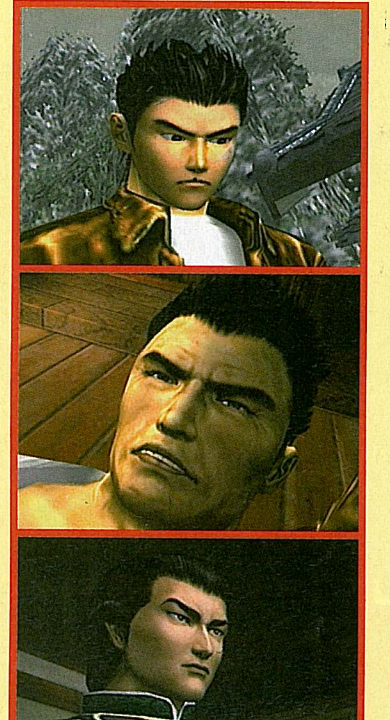
Berserk hará las delicias de los fans del beat´em-up



El proyecto más ambicioso de Yu Suzuki y el juego más esperado de *Dreamcast*, por fin ha llegado a nosotros para demostrarnos que la espera ha merecido la pena. Shen Mue es el juego más realista y asombroso que se ha visto en soporte alguno, y convierte en sentencia la célebre frase lanzada hace tiempo por su creador: «Es mi regalo para los jóvenes del siglo XXI».







En la impresionante y dramática secuencia de introducción seremos testigos del asesinato del padre de Ryo Hazuki a manos de Soryu. Abajo podéis ver a la misteriosa Shen Hua.



SHEN MUE

SUPER Information

FORMATO	3+1GD-ROM
PRODUCTOR	SEGA
PROGRAMADOR	AM2 OF CRI

Shen Mue se podría calificar como un auténtico regalo de los Dioses y el legado más hermoso de **Yu Suzuki** a la humanidad. Todo comenzó hace mucho, mucho tiempo, en 1994, cuando el grupo AM2 se trasladó a **China** para tomar nota de su intrincada arquitectura urbana y plasmar a la perfección los escenarios de **Shen Mue**. Había nacido el Proyecto Berkley (también conocido como Virtua Fighter RPG), y ese era tan sólo el primer paso de lo que hoy es una realidad tangible y maravillosa para todos los usuarios de ***Dreamcast*** japoneses. En este primer acercamiento a **Shen Mue** únicamente quiero dejaros algunos datos y la primera impresión que me ha causado la nueva criatura de **Yu Suzuki**, porque durante los próximos números tendréis cumplida y continuada información para que sintáis cómo se aproxima el fundador del género F.R.E.E. (*Full Reactive Eyes Entertainment*) a nuestro país, posiblemente en castellano y más o menos para después de verano. Si alguien no conoce a **Yu Suzuki**, con mencionar nombres como Virtua Fighter, OutRun, Hang-On o Space Harrier debería ser suficiente. **Shen Mue Chapter 1: Yokosuka** (el segundo capítulo, os adelanto, nos llevará a **Hong Kong**) apareció



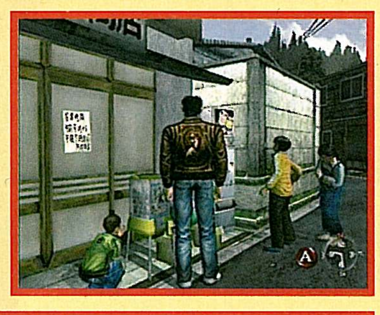
En el segundo GD ROM visitaremos uno de los escenarios más impresionantes, el puerto de New Yokosuka.



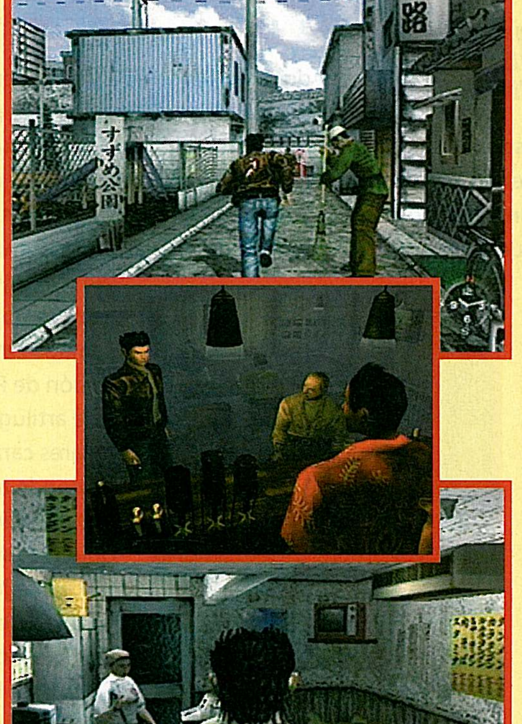
el pasado 29 de Diciembre con la confianza que supone la cantidad de 100.000 prepedidos pocos días antes de su comercialización. Los primeros compradores tuvieron la oportunidad de conseguir una edición limitada que incluía el CD de música SHEN MUE JUKE BOX, aunque el *pack* normal ya era suficientemente atractivo: 3 GD ROM para el juego y un cuarto denominado SHEN MUE PASSPORT con acceso a **Internet**, un operador para *Visual Memory* de F-355 CHALLENGE, un modo *Theater* para presenciar las secuencias del juego, un *Juke Box* para activar las melodías que ya hayamos escuchado, *profiles* de los personajes, mapas de algunas localizaciones y algunas curiosidades más. En **SHEN MUE** encontraremos cuatro modos de juego. *Free Quest* que nos permitirá explorar los escenarios con absoluta libertad, *QTE* (*Quick Timer Event*) para las secuencias de acción, *Free Battle System* para practicar nuestro repertorio de golpes y *View Mode* (así han

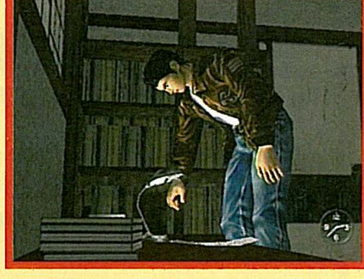
CHAPTER 1 YOKOSUKA

En estas pequeñas máquinas podremos conseguir muñecos coleccionables de las sagas SONIC y VIRTUA FIGHTER.















Cada vez que logremos información de interés conversando, ésta se irá imprimiendo en nuestro cuadernillo de apuntes.

Para acceder a él habrá que pulsar el botón Y, y aparecerá reflejado en el menú principal. Desde él también podremos consultar

la hora en nuestro reloj Timex, escuchar cintas en una grabadora y seleccionar todos los items que hayamos conseguido.

Un salón recreativo en tu Dreamcast.

Una de las maravillosas sorpresas que esconde SHEN MUE es la existencia de un completo salón recreativo. En él encontraréis legendarias recreativas de Yu Suzuki, como HANG-ON y SPACE HARRIER, además de una *Juke Box* con músicas de videojuegos de AM2, un par de *COIN-OP* para poner a prueba vuestros reflejos y un par de máquinas para jugar a los dardos. Nada mejor para relajarse y pasar el rato.

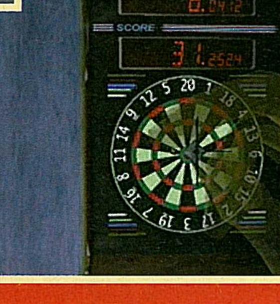


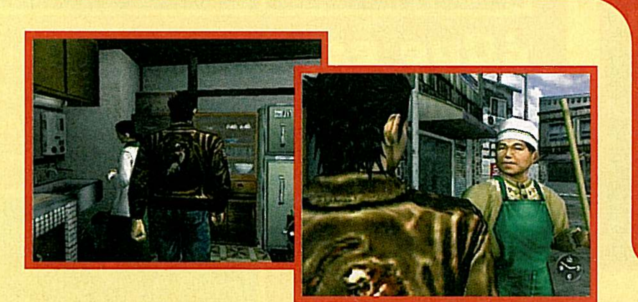














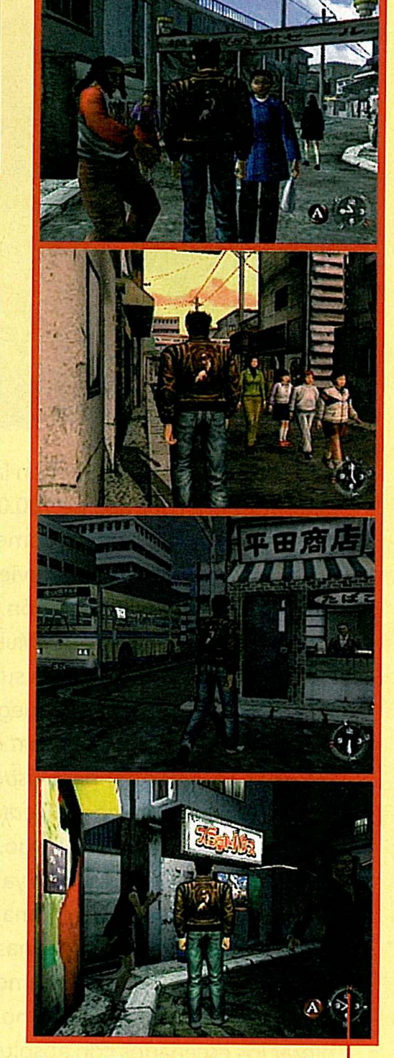
SHEN MUE

CHAPTER 1 YOKOSUKA

denominado al visionado de secuencias en el juego). Pero todo esto tiene relativa importancia, porque lo que cuenta al fin y al cabo es la indescriptible sensación de que estás ante algo real, perfecto en su realización, plagado de millones de detalles, con dimensiones totalmente comparables a la realidad y que todo gira en torno a ti, en este caso en torno al protagonista Ryo Hazuki. **Shen Mue** es lo más cercano a lo que siempre hemos concebido como el juego perfecto, y eso que todavía nos queda disfrutarlo en nuestro idioma y comprendiendo todo lo que nos rodea. Desde que presenciamos las dos *intros* del juego, generadas por el tremendo potencial de **Dreamcast**, sabemos que estamos ante algo grande, ante algo desmesurado y que abarca tantas y tantas cosas que en un principio crea en ti una sensación de miedo. Algo parecido a lo que ocurría con The Legend of Zelda: Ocarina of Time pero multiplicado por un uno seguido de muchísimos ceros. El argumento e introducción de **Shen Mue** nos cuenta la historia del asesinato de Iwao Hazuki, el padre de Ryo, en presencia de sus propios hijos y el robo de un extraño objeto de deseo llamado *Dragon Mirror*. La misión de Ryo será hallar este artilugio y otro de similares características que responde al nombre de *Phoenix Mirror*, aunque el objetivo principal es encontrar a una joven china que contacta telepáticamente con Ryo y cuyo nombre es Shen Hua. Ese es el guión, a grandes rasgos, aunque todo se irá desvelando en próximos capítulos de **Shen Mue**. Para que sufráis un poco hasta su llegada, os diré que el final de esta primera parte culmina con Ryo en el mismo barco que el asesino de su padre camino de Hong Kong. Con **Shen Mue**, todo es digitalmente posible.

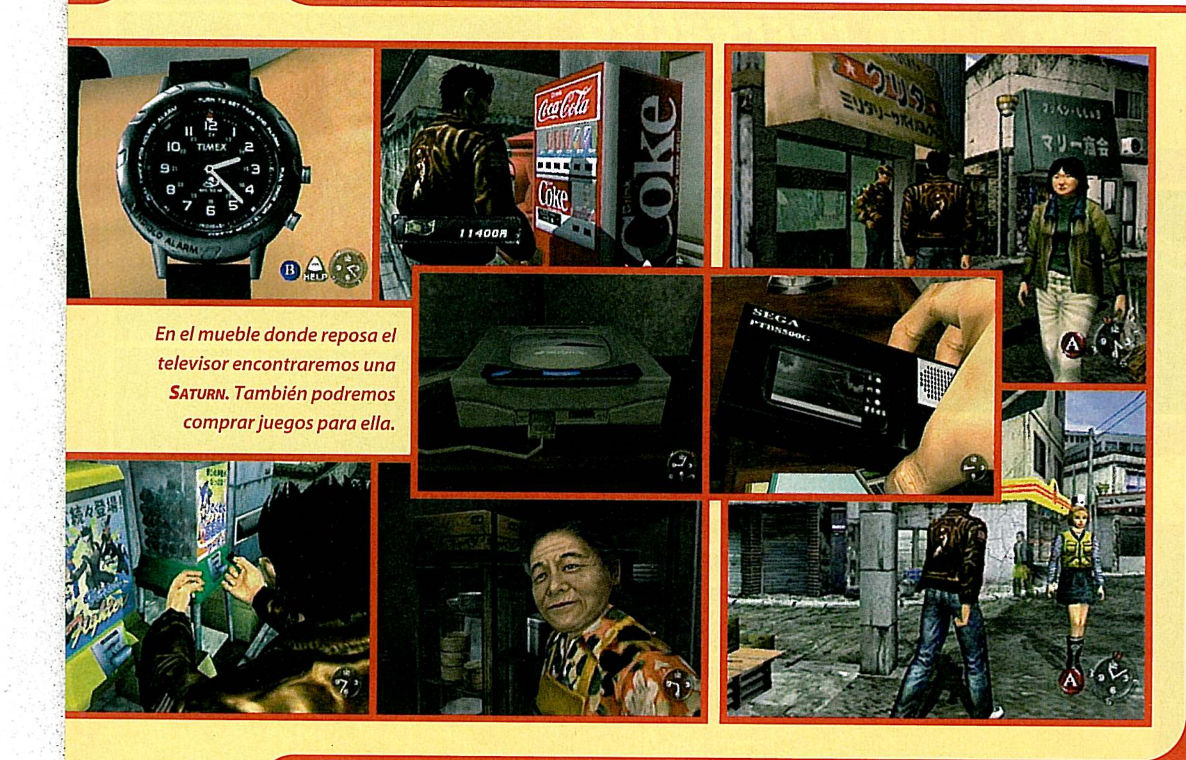
THE ELF





Aquí tenéis un buen ejemplo gráfico de los diferentes momentos del día y la noche en la ciudad de Yokosuka. También se han incluido fenómenos atmosféricos como lluvia o niebla.



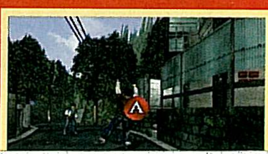


En el mueble donde reposa el televisor encontraremos una Saturn. También podremos comprar juegos para ella.



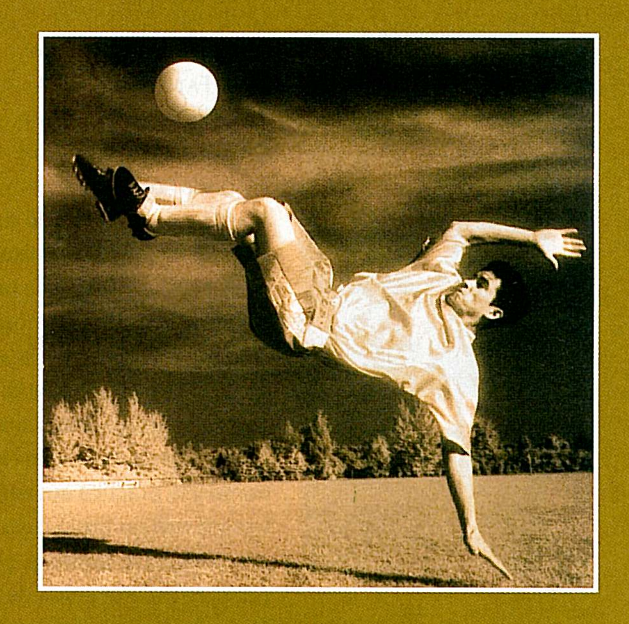
¿Qué es QTE?

La anunciada modalidad *QTE* (*Quick Timer Event*) se utiliza en Shen Mue para recrear sus numerosas escenas de acción. Para completar estas pruebas tendremos que pulsar el botón o dirección del *pad* indicado muy rápidamente.



SEGA

Esta vez si España pierde no podrás echarle la culpa al entrenador.









Virtua Striker 2 es fútbol espectáculo. Inventa paredes, regates y remates imposibles. Lanza libres directos y penaltis. Y, por supuesto, mete goles. Pero no de cualquier manera. Porque con Virtua Striker 2 cada gol es diferente. Graba los mejores goles en tu Unidad Visual Memory y demuestra a tus amigos que con cualquier selección puedes dar espectáculo.

www.dreamcast-europe.com • Servicio de Ayudas y Trucos 902 492 492







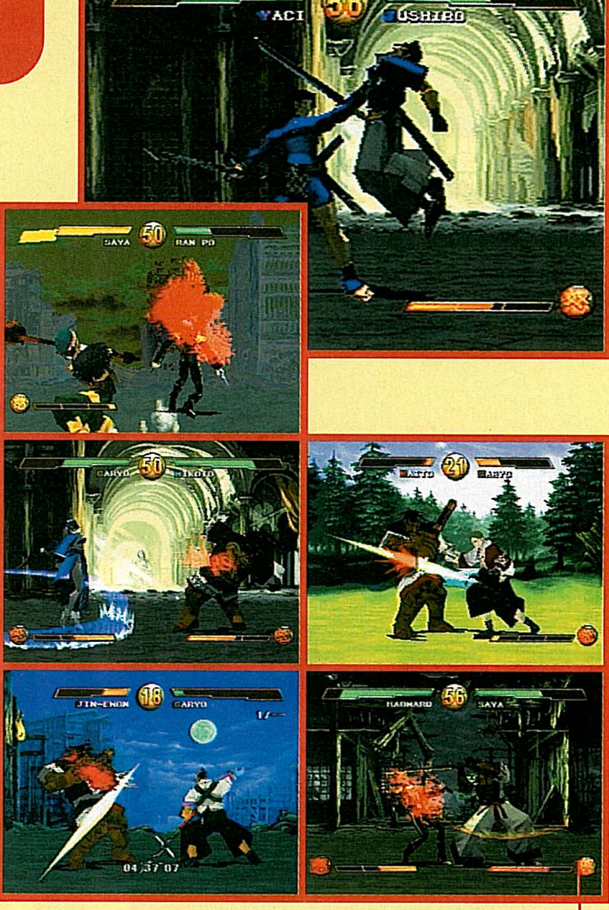


Después del primer Fatal Fury en 3D de la historia, SNK lanza junto a JAPAN VISTEC la segunda conversión a *PlayStation* de un título de ***Hyper Neo Geo 64***. **Samurai Shodown 2: Warriors Rage** comparte con Fatal Fury Wild Ambition la pobreza, a estas alturas, de su entorno gráfico, aunque por desgracia, su jugabilidad no le llega ni a la suela del zapato. Unido a esos típicos detalles de la saga que, misteriosamente, tanto gustan a sus aficionados, como los ocasionales golpes que restan media vida al oponente y la práctica ausencia de *combos*, nos encontramos con un título cuya jugabilidad está muy por debajo de la media, tanto por la pequeña cantidad de movimientos de cada uno de los personajes como por la ridícula inteligencia artificial de los enemigos, capaces de sucumbir ante la más sencilla rutina de ataque. **DOC**

SUPER *Information*

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SNK
PROGRAMADOR	SNK/J. VISTEC

SAMURAI SHODOWN WARRIORS RAGE 2



*Como no podía ser menos, Haohmaru también hace aparición en este **SS**, aunque está un pelín vejete.*

Tras algunos de los combates del modo historia podremos observar cómo los personajes que se disponen a combatir hablan entre ellos. El viejecillo canoso de la izquierda es Haohmaru.















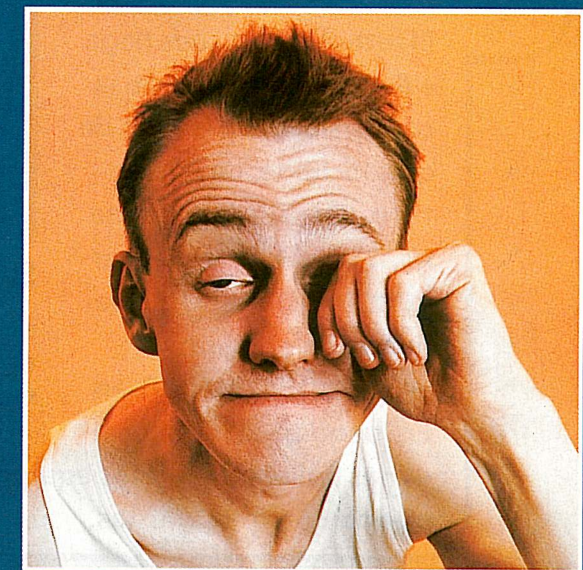


Extras. Lo más destacable del título de SNK es la inclusión de una inmensa galería de ilustraciones (130 normales + 6 especiales, las cuales deberemos ganar a Rimururu acertando en qué mano está cada una de ellas) y un par de *downloads* para *PocketStation*, el NakoPG, un mini-*RPG* y el *Samurai Watch*, el reloj de *PocketStation* con detalles de **SS**.

La segunda conversión a PSX de HNG64

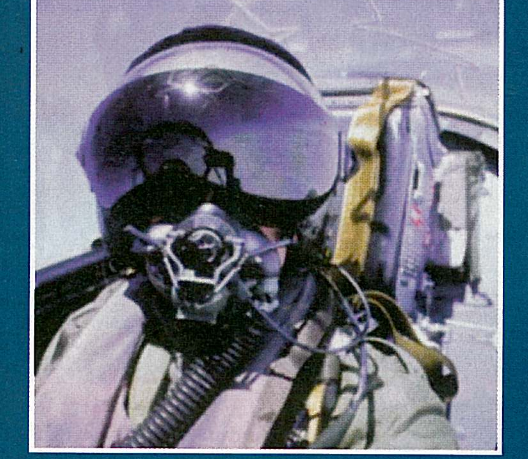
SEGA

Vas a pasar 74.000 horas de tu vida



soñando...

Dedica 5 minutos a hacer



uno realidad.



Pilotar un caza, entrenar con un equipo de primera, conducir un formula uno... Sea cual sea tu sueño, cuéntanoslo, podemos hacerlo realidad. Entra en la Red con tu Dreamcast y participa en Sega Xtreme Dream, una competición donde cada semana una persona cumplirá su sueño. No te duermas, es el momento de enfrentarse a la más extrema, emocionante e increíble realidad.

www.dreamcast-europe.com • Servicio de Ayudas y Trucos 902 492 492



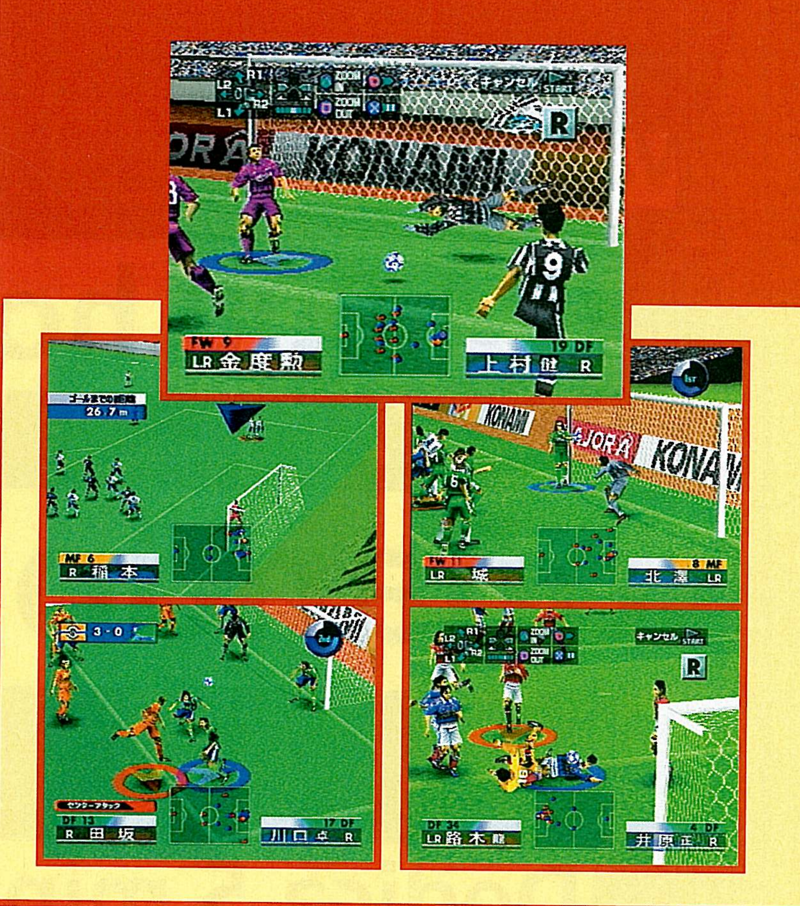


El fútbol más *arcade* llega a PLAYSTATION mediante la conversión, con lavado de cara incluido, de INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER de *NINTENDO 64*. Para realizarlo, KONAMI vuelve a colaborar con el grupo programador MAJOR, en un juego que presenta algunas novedades y a los equipos de la **J-League** como protagonistas.



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	MAJOR



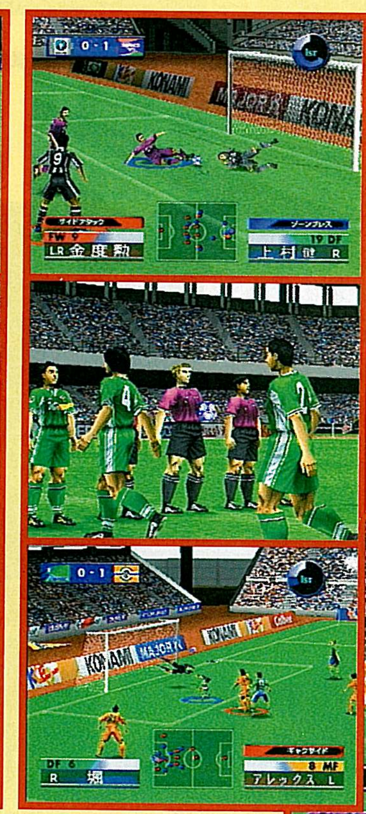


J LEAGUE 199
PERFECT STRIKER

Modo Success. El nuevo programa de KONAMI no se limita a reproducir las características de su antecesor, incluyendo un nuevo modo al que denomina *Success*. El mismo, al estilo de títulos como CAPTAIN TSUBASA (aparecido en soportes como *SUPER FAMICOM* o *MEGA CD*), presenta las peripecias de un joven futbolista. Su futuro viene determinado por diferentes decisiones, tomadas a través de cuadros de diálogo y mediante la elección entre diferentes alternativas de movimiento (por ejemplo izquierda o derecha).









El sistema utilizado para ejecutar las penas máximas es similar al empleado en la versión de NINTENDO 64. Tanto el jugador de campo como el portero dirigen el tiro o la dirección de la estirada mediante sendos cursores.



KONAMI diversifica su oferta futbolística para *PLAYSTATION*, añadiendo a la tradicional saga un nuevo programa basado en el simulador futbolístico creado para *NINTENDO 64*. El nombre utilizado para este nuevo programa puede sorprender a los usuarios españoles que han visto cómo todos los programas futbolísticos de KONAMI, independientemente del soporte para el que se lanzaran, tenían como título INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER. Sin embargo, en el mercado japonés, mientras que a la saga de simuladores para *PLAYSTATION* se la denomina WINNING ELEVEN, a los creados para *NINTENDO 64* se les bautiza como PERFECT STRIKER. Para reproducir en los 32 *bits* de la consola de SONY la fluidez de movimientos recogida en el programa de *NINTENDO 64*, se ha vuelto a contar con MAJOR, los creadores de la versión original. Estos han logrado reconstruir las animaciones de los jugadores y adaptar el sistema de control al mando de *PLAYSTATION*. De esta forma se consigue transmitir sobre el terreno de juego el espíritu *arcade* de la versión original. Dada la diferencia de capacidad entre las dos consolas implicadas, se han tenido que realizar algunas simplificaciones en diversas secuencias, como las tarjetas mostradas por los árbitros o los cambios realizados en el transcurso de los partidos. Sin embargo, KONAMI ha aprovechado la oportunidad para actualizar los menús e incluso permitirse el lujo de incluir un nuevo modo de juego denominado *Success*. En el mismo se recrea la vida de un futbolista mediante un sistema de juego similar al empleado en programas como CAPTAIN TSUBASA. Junto al citado modo de juego hay que citar la presencia de los equipos y jugadores de la **J-League**, entre los que aparece el exbarcelonista **Beguiristain**, así como un completo editor. Una vez sustituidos los equipos, está previsto que llegue a nuestro mercado convirtiéndose en una buena oportunidad para poder disfrutar de la cara más *arcade* del fútbol visto tras los sabios y experimentados ojos de la todopoderosa factoría KONAMI. **CHIP & CE**











Opciones. La presentación del programa nos muestra una nueva cara del juego, en la que el diseño de los menús ha sido completamente renovado. Sin embargo, presenta muchos rasgos que resultarán familiares para los que disfrutaron con la versión original. Entre ellos se encuentran la reproducción del estado físico de los jugadores mediante bolas de colores, o el completo editor. Como es usual, los equipos incluidos en la versión japonesa son los clubes integrantes de la **J-League**.









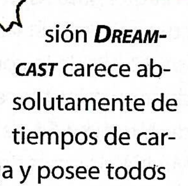
La celebración de los goles es uno de los momentos en los que se puede apreciar con mayor nitidez la calidad gráfica lograda en esta magnífica conversión.





Después de la magnífica conversión de JoJo's Bizarre Adventure, el segundo título creado para *CPS-3*, Street Fighter 3, y su más inmediata continuación, 2nd Impact, son magistralmente convertidos a *Dreamcast*.









La secuela más esperada de la historia de las ***Coin-Op*** hace al fin aparición en el mercado doméstico, en forma de una excepcional conversión que recoge los dos primeros capítulos de Street Fighter 3. SF3 W Impact (W significa *Double*, según el texto en japonés de la portada del juego) es sin duda alguna una de las mejores conversiones de recreativa que hemos visto en mucho tiempo, sobre todo teniendo en cuenta que los dos juegos contenidos en el título para ***Dreamcast*** funcionan originalmente en un *hardware* ***CPS-3***, el sistema más avanzado de CAPCOM, el cual funciona, como si de una consola se tratase, con *software* contenido en CD-ROM. La versión ***Dreamcast*** carece absolutamente de tiempos de carga y posee todos los fotogramas de animación de la recreativa, la cual fue denominada por la prensa especializada como «el juego en 2D mejor animado de la historia». Aún no nos explicamos cómo CAPCOM no ha incluido la tercera versión del juego, SF3: 3rd Strike, aunque las diferencias entre el primer y el segundo Street Fighter 3 son tantas y tan suculentas que jugaremos por igual a ambos. Street Fighter 3: 2nd Impact quizá sea la opción más interesante, sobre todo porque el número de personajes y de movimien-

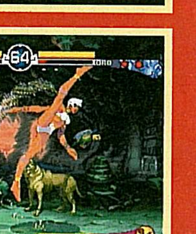
SUPER Information

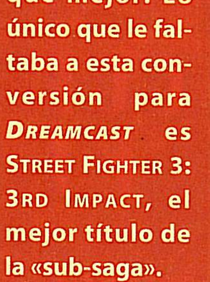
FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	CAPCOM
PROGRAMADOR	CAPCOM

STREET FIGHTE







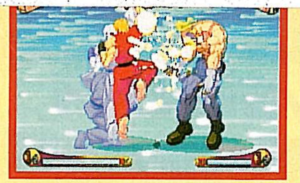


Dos x Uno. Uno de los dos Street Fighter 3 hubiera bastado para tener a todos los aficionados de los buenos *beat'em-up* pegados a sus ***Dreamcast*** durante mucho tiempo, pero si encima te dan dos por el precio de uno, mejor que mejor. Lo único que le faltaba a esta conversión para ***Dreamcast*** es Street Fighter 3: 3rd Impact, el mejor título de la «sub-saga».











*En la versión **Dreamcast** se han mantenido intactos hasta los Super Arts. Los impresionantes efectos empleados para tal movimiento, como el zoom, son mostrados por el hardware de **Dreamcast** sin ningún problema.*



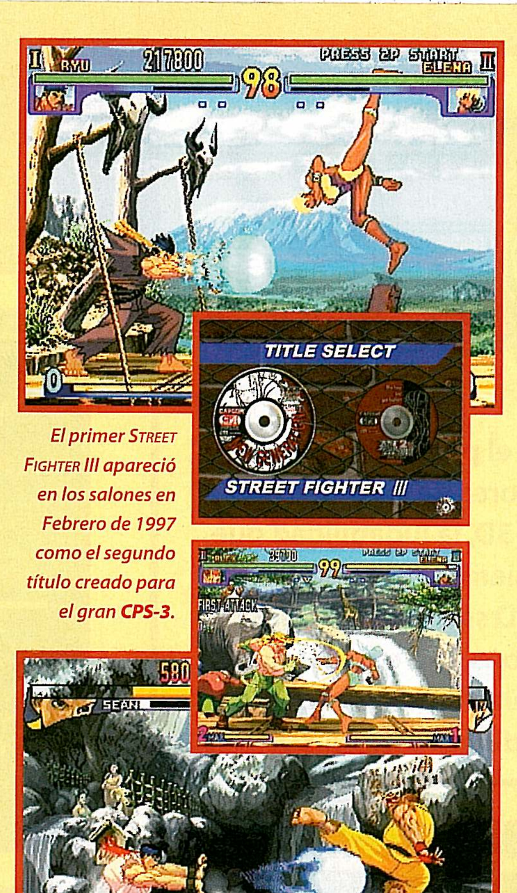




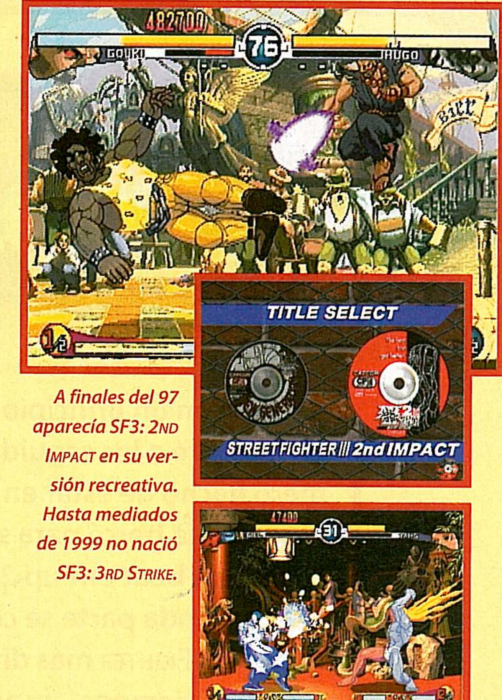


tos ha sido aumentado con respecto al primer SF3. Lo más importante es la inclusión de Akuma y de los golpes EX, los cuales, a cambio de un cuarto de barra de *super* aproximadamente, nos permitirán realizar movimientos especiales más potentes pulsando dos botones en lugar de uno al desencadenarlos. Como guinda a tan suculento pastel, CAPCOM ha incluido un nuevo modo en el que entrenaremos a fondo con Sean «Jordan» nuestra capacidad para realizar el *Parry* (bloqueo que reduce al mínimo el corto periodo de recuperación tras la defensa normal y corriente). Dentro de poco podremos disfrutar de este impresionante juego, ya que los chicos de VIRGIN están preparando su inminente salida en nuestro país. **DOC**



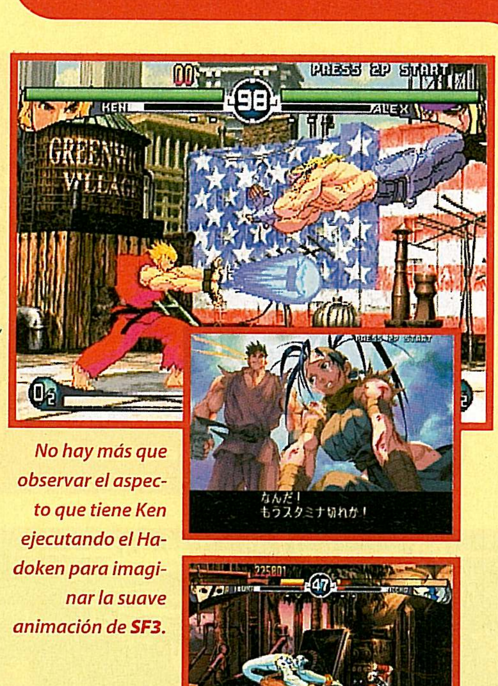


*El primer **Street Fighter III** apareció en los salones en Febrero de 1997 como el segundo título creado para el gran **CPS-3**.*

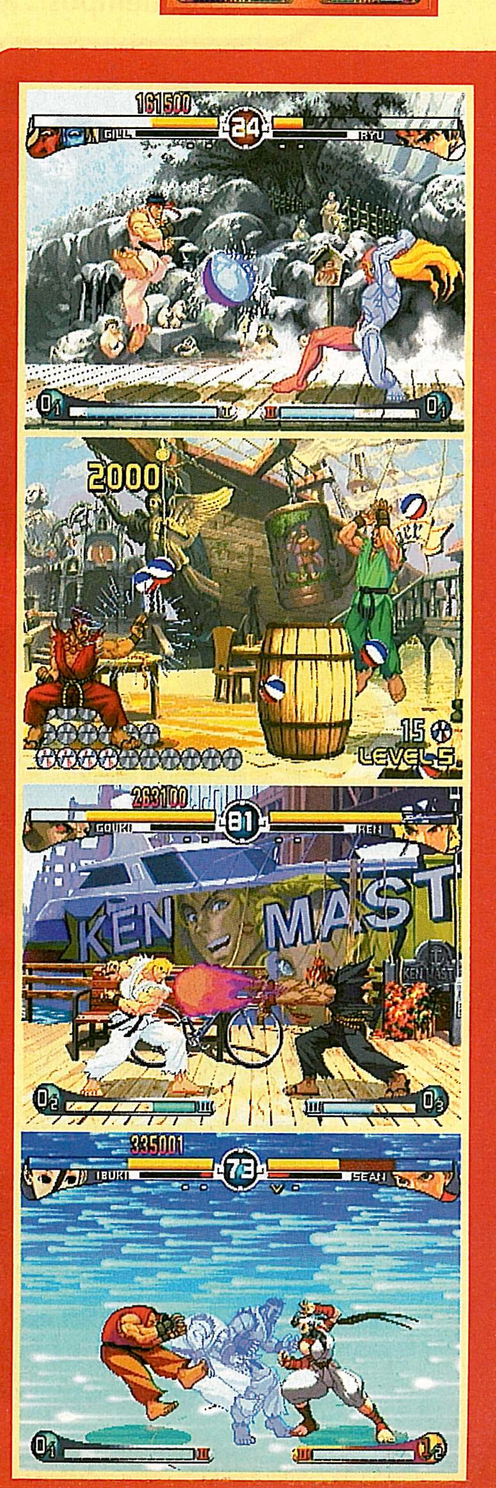


A finales del 97 aparecía SF3: 2nd Impact en su versión recreativa. Hasta mediados de 1999 no nació SF3: 3rd Strike.

Arcade Perfect. Si existía alguna duda sobre la capacidad de ***Dreamcast*** de ponerse a la altura del gran **CPS-3**, **SF3 W Impact** las ha disuelto definitivamente. No hay tiempos de carga (ni un solo segundo), tiene todos los *frames* de animación de las **Coin-Op** y encima, posee un nuevo modo para practicar el *Parry*.

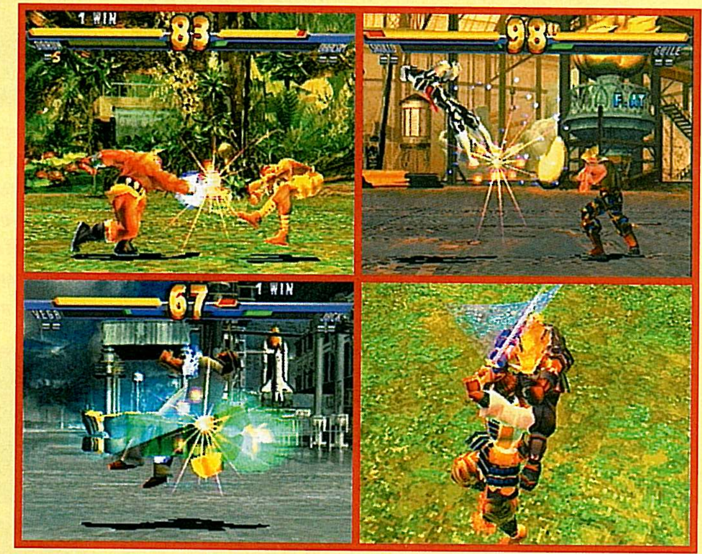


*No hay más que observar el aspecto que tiene Ken ejecutando el Hadoken para imaginar la suave animación de **SF3**.*





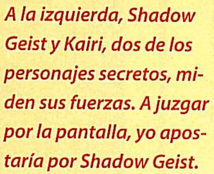
Aunque en un principio el primer STREET FIGHTER EX impactó a los seguidores de la saga por el mero hecho de estar en 3D, la jugabilidad que éste poseía borró para siempre el antiguo tópico de «los beat'em-up 2D son más jugables». Esta segunda parte se consagra como uno de los STREET FIGHTER más divertidos y jugables de todos los tiempos... ¡y además está en 3D!









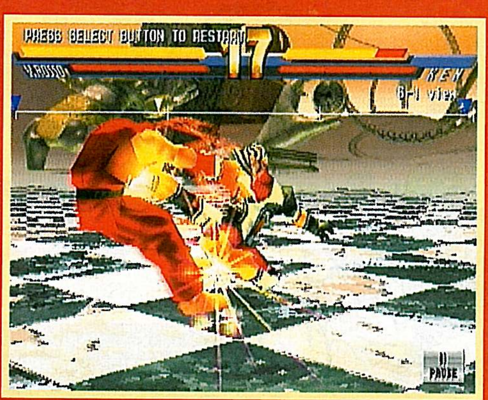


A la izquierda, Shadow Geist y Kairi, dos de los personajes secretos, miden sus fuerzas. A juzgar por la pantalla, yo apostaría por Shadow Geist.

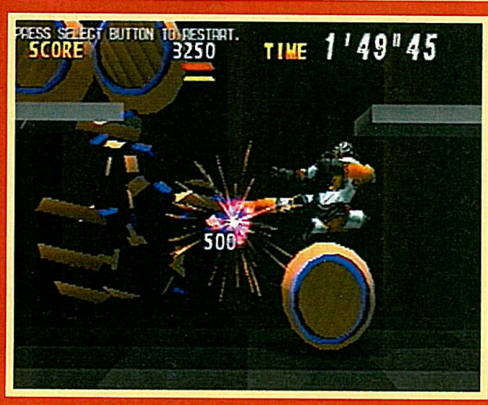




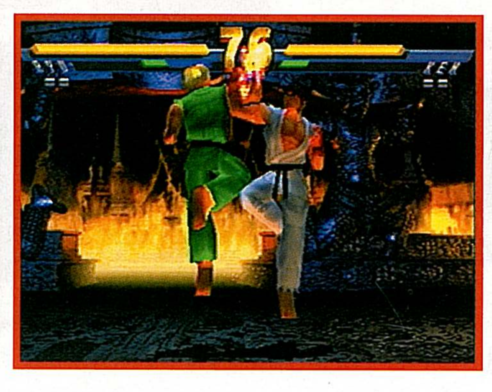
Modos extra. Al igual que en la primera entrega, STREET FIGHTER EX2 PLUS posee algún que otro modo de juego que no se encontraba en la *COIN-OP*. Dichos modos son el *Expert*, en el que tendremos que realizar el golpe o *combo* requerido para avanzar al siguiente movimiento, el *bonus* de los barriles del primer SF2 y un original *Director Mode*, en el cual podremos ejercer de «realizador» colocando las cámaras en el *Replay* de un combate.













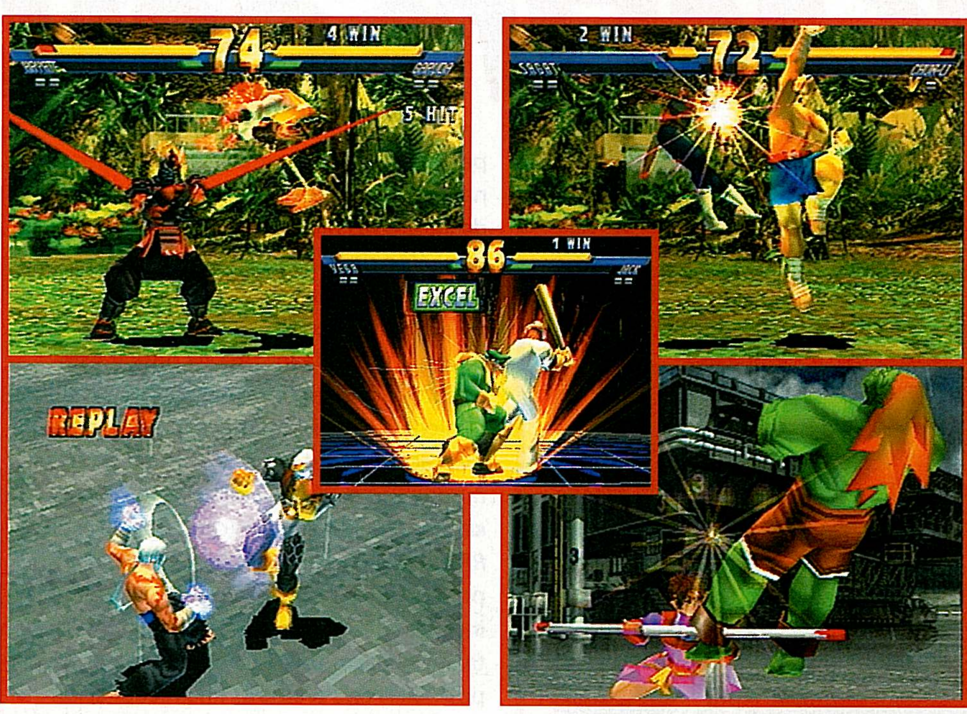
Cuando ya nadie podía imaginar que **Street Fighter Ex2 Plus** llegaría a aparecer en algún sistema doméstico, sobre todo después del anuncio por parte de CAPCOM de la salida de su tercera entrega para ***PlayStation 2***, ARIKA nos sorprende con esta conversión que supera con creces a su homónima recreativa. La versión ***PlayStation***, además de contar con todas las mejoras de la versión Plus recreativa, posee nuevos modos de juego, entre los que destaca, al igual que en la primera entrega, el adictivo *Expert Mode*. Las novedades y mejoras en la jugabilidad con respecto al primer Street Fighter EX son tantas que resulta complicado enumerarlas en tan sólo dos páginas. Las más importantes son la inclusión de nuevos personajes como Shadow Geist, Area o Vulcano Rosso (uno de los luchadores más equilibrados del mundo de los *beat'em-up*), la posibilidad de ejecutar un especial de nivel 3 para todos los personajes del juego (el cual resta aproximadamente 2/3 de la energía), nuevos movimientos para todos los personajes (tanto normales como especiales) y un nuevo movimiento especial llamado *Excel Combo*, que nos permitirá ejecutar repetidos golpes normales y especiales durante un corto periodo de tiempo, al estilo *Custom Combo* de Street Fighter Alpha 2/3. En lo que al apartado gráfico respecta, la diferencia entre **Street Fighter EX2 Plus** y la primera entrega está cercana a la que hay entre el primer Tekken y el gran Tekken 3... y no estoy exagerando en absoluto. Si el primer Street Fighter EX estaba plagado de efectos de luz, en esta nueva entrega el número de éstos y la calidad de los mismos ha aumentado considerablemente, lo cual, unido al sistema de unión/deformación entre las texturas que poseen los personajes, similar al de Tekken 3, conforma un *engine* 3D de una calidad extrema, tan sólo superado por el título de NAMCO gracias al modo gráfico de alta resolución. Suponemos que la tercera entrega, de próxima aparición en ***PS2*** será muy superior, pero os aseguramos que **SFEX2 Plus** no podría haber sido mejor en ***PSX***. **DOC**



FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	CAPCOM
PROGRAMADOR	ARIKA



...EET FIGHTER EX 2 PLUS





A pesar de estar en 3D, SF EX2 Plus es uno de los mejores Street Fighter de la historia



Dando fin a la labor iniciada en el mes de Diciembre, os mostramos las tres últimas entregas de ROCKMAN COMPLETE WORKS, la recopilación para *PSX* de las seis aventuras del mítico Rockman/Megaman en *FAMICOM/NES*. Comercializados originalmente en los años 91, 92 y 93, ROCKMAN 4, 5 y 6 supusieron el adiós del personaje a los 8 *bits* y su posterior salto a otros sistemas superiores, como *SNES* o *PSX*.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	CAPCOM
PROGRAMADOR	CAPCOM

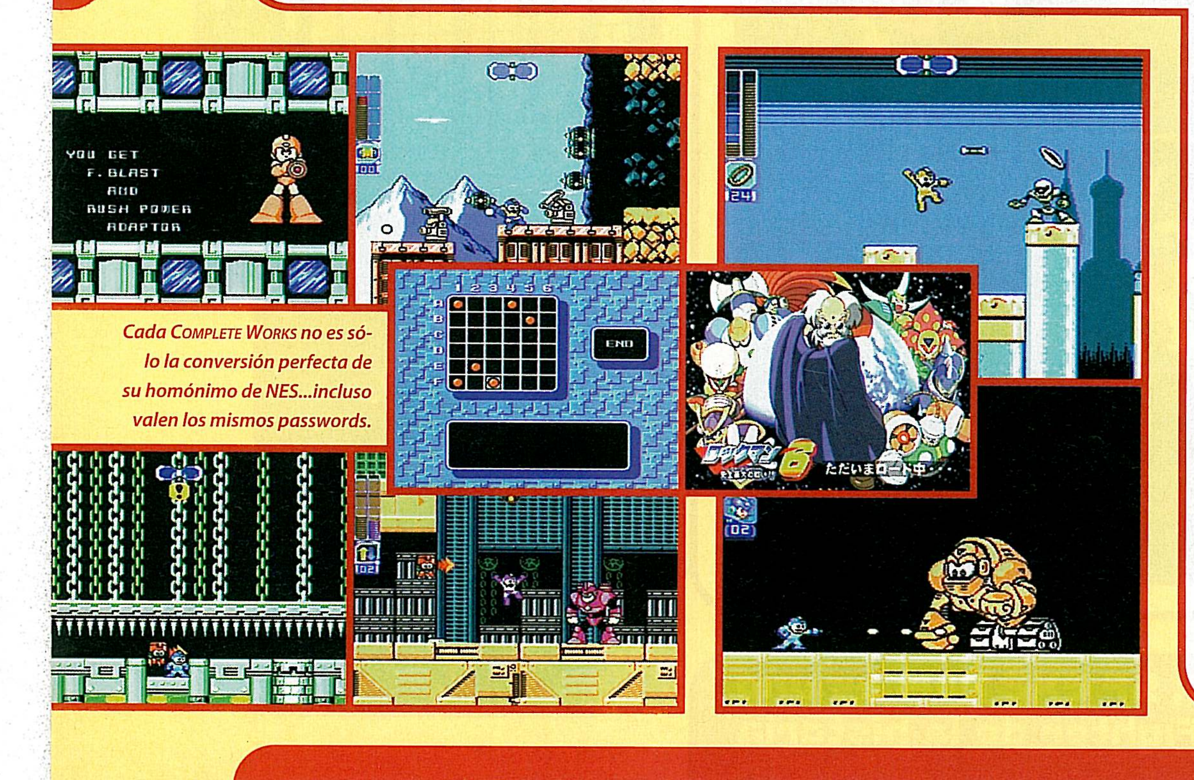
Con nuestras esperanzas puestas en que algún día VIRGIN INT. pueda reunir y comercializar en **Europa** estos seis compactos en una o dos únicas entregas, como ya hiciera con CAPCOM GENERATIONS, asistimos al lanzamiento en **Japón** de las tres últimas entregas de **ROCKMAN COMPLETE WORKS**, la colección recopilatoria que reúne las seis míticas aventuras de MEGAMAN en *FC/NES*. Conservando el mismo precio reducido de los anteriores lanzamientos (2.800¥ la unidad), los volúmenes 4, 5 y 6 incorporan algunas ventajas respecto a los tres primeros, desde un menú principal más vistoso hasta música mejorada en el modo *enhanced*, que hasta ahora únicamente se diferenciaba del normal en el marcador mejorado y los consejos del Dr.Light y Cía. Como es lógico, los propios **ROCKMAN 4**, **5** y **6** son bastante superiores en gráficos, sonido y mecánica de juego a las tres primeras entregas. Y es que no hay que olvidar que estos juegos fueron producidos en los años 91, 92 y 93, en una época en la que *FAMICOM/NES* daba sus últimos coletazos en beneficio de la ya entonces consolidada *SFC/SNES*. El pobre hardware de 8 *bits* de la *FC* era exprimido al máximo para competir vanamente contra las nuevas máquinas que irrumpían en el mercado. Además de los juegos propiamente dichos, y como en el caso de las anteriores entregas, cada uno de los CDs incluye una galería de imágenes y diversos minijuegos para *POCKETSTATION*. Si tienes la fortuna de poseer este extraordinario híbrido de *MEMORY CARD* y miniconsola, únicamente disponible en el mercado japonés, podrás disfrutar de su modos *Taisen* (para competir con otra *POCKETSTATION*), *Team Battle* (combates al estilo RPG) y diversas pruebas protagonizadas por personajes del universo Rockman (que incluyen desde carreras de obstáculos hasta un *shoot'em-up* o el juego de cascar topos). **COMPLETE WORKS** es una recopilación imprescindible para los amantes de las buenas plataformas. Son un pedazo de la historia del videojuego.

NEMESIS



Si tienes la fortuna de poseer una POCKETSTATION podrás deleitarte con los diversos minijuegos y competiciones incluidos en cada una de las entregas de ROCKMAN COMPLETE WORKS.

ROCKMAN COMP



Cada COMPLETE WORKS no es sólo la conversión perfecta de su homónimo de NES...incluso valen los mismos passwords.





ROCKMAN 4 <1991>

A pesar de la consolidación de **Super Famicom** en el mercado japonés (y su irrupción en **Estados Unidos**) Rockman siguió fiel a su amada ***Famicom*** de 8 *bits* y protagonizó una nueva entrega de la saga, en la que lo más destacado era la incorporación del *MegaBuster* y algunos villanos inolvidables, como Brightman, Pharaohman o Drillman, todos ellos como creación del Dr. Wily.



ROCKMAN 5 <1992>

Mientras en **Europa** todos intentábamos desvalijar el monedero de la abuela en busca de *cash* para adquirir la flamante ***SNES PAL***, Rockman seguía haciendo de las suyas en ***FC*** en un nuevo episodio que supondría el nacimiento de uno de los mayores aliados del robot azul, el pájaro Beat. Otra novedad importante era el *MegaTank*, con el que se podía recargar cualquier arma especial.



PLETE WORKS Vols. 4, 5 & 6



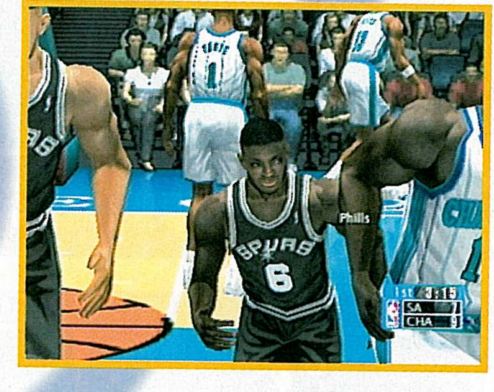


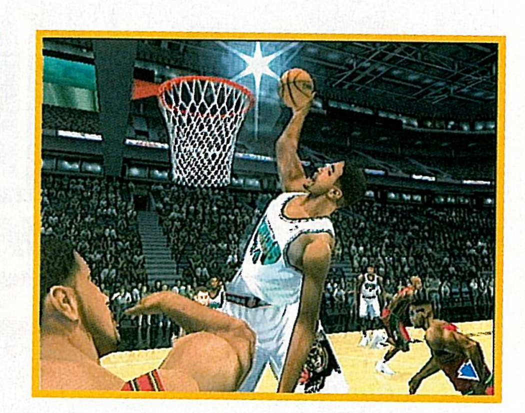
ROCKMAN 6 <1993>

Por increíble que parezca, a un año vista del lanzamiento de ***PlayStation*** en **Japón**, CAPCOM todavía seguía utilizando la ***FC*** para dar vida a las vivencias de Rockman, aunque en este caso sería la última vez. Antes de dar el salto a 16 *bits* (que se traduciría en el soberbio Rockman 7), CAPCOM exprimió el vetusto *hardware* de 8 *bits* para mostrar algunos efectos gráficos impresionantes.

NBA 2K

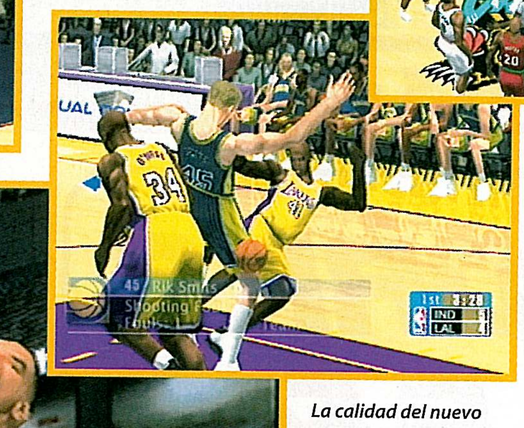
La nueva generación del videojuego de baloncesto llega hasta Dreamcast de la mano de SEGA. Los mejores gráficos jamás vistos en un simulador de baloncesto hacen posible una perfecta reproducción de los jugadores de la NBA y todo el espectáculo de la mejor liga del mundo.

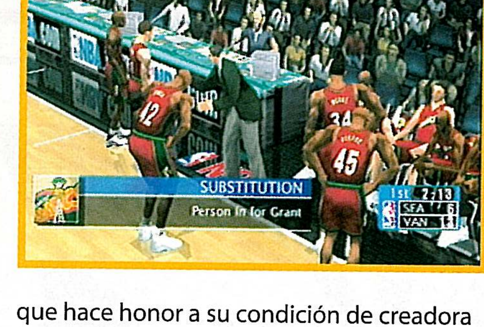


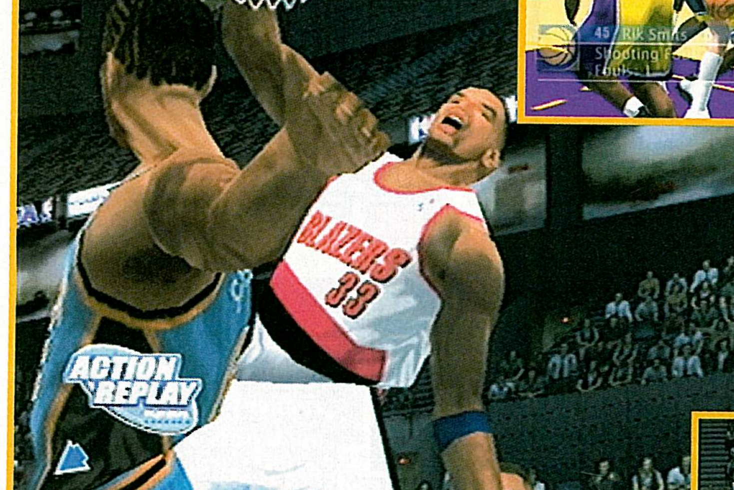




Los primeros pasos de *Dreamcast* en el terreno de los simuladores deportivos, han puesto de manifiesto el potencial de la consola. Sin embargo, no se han mostrado diferencias demasiado sustanciales con respecto a lo que nos tienen acostumbrados *PlayStation* y *Nintendo 64*. La llegada de **NBA 2K** supone un salto cualitativo de grandes dimensiones, superando con creces todo lo que hemos podido ver en torno al mundo del baloncesto. La responsable de esta evolución es la compañía nipona SEGA,





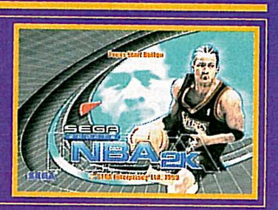


La calidad del nuevo soporte de SEGA queda patente con el mejor simulador de baloncesto aparecido hasta ahora para cualquier consola doméstica.

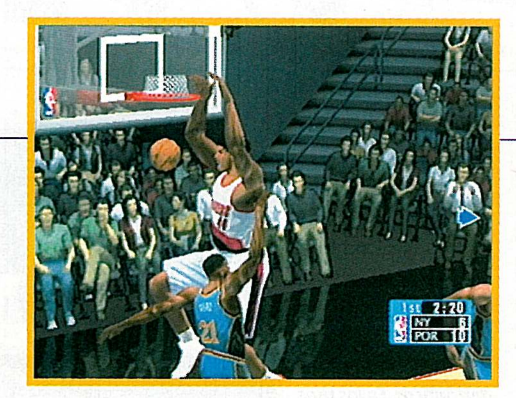
que hace honor a su condición de creadora de la consola y, como tal, demuestra conocer con detalle las características del nuevo soporte. Sin ningún tipo de dudas, lo más destacado del programa es el apartado gráfico. La reproducción de los jugadores no deja al azar ningún aspecto, haciendo una «fotocopia literal» de los rasgos físicos (en los que destaca la animación facial), así como de las particularidades en las indumentarias de las estrellas de la **NBA** (coderas, muñequeras, color de las botas, longitud de los calcetines, etc.). La nitidez de las imágenes es impresionante, poniéndose de manifiesto, de forma muy

ficha técnica

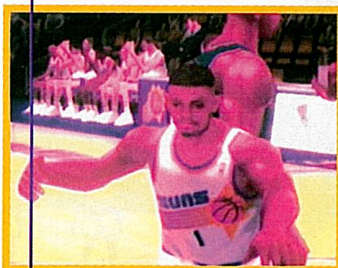
- FORMATO • GD ROM
- GENERO • DEPORTIVO
- COMPAÑIA • SEGA
- PROGRAMADOR • SEGA
- PAIS • JAPON



Intro



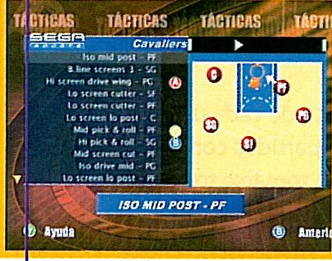


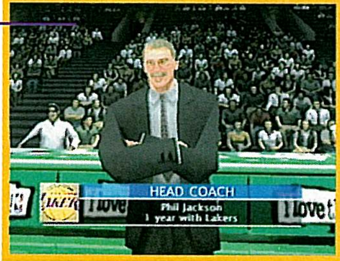




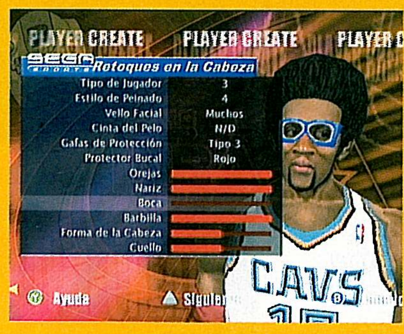
Editor

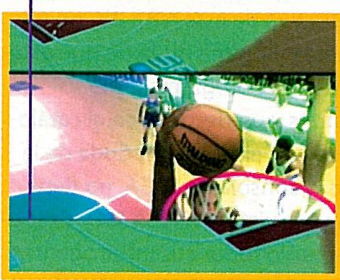
Estamos ante el mejor editor nunca visto en un videojuego. En los rasgos faciales hace posible modificar el tamaño de la nariz o las orejas. También permite diseñar aspectos curiosos, como el tipo de zapatillas o la presencia de diferentes tatuajes.



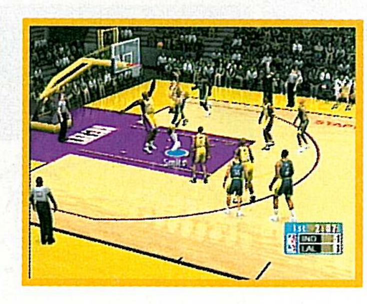


ENTRENADORES Entre los datos curiosos puede citarse la reproducción poligonal de unos de los grandes olvidados en los videojuegos: los entrenadores de los diferentes equipos. Como puede apreciarse, se ha puesto un gran cuidado en su reproducción física.

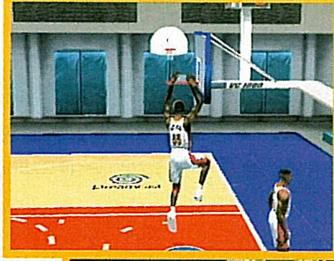








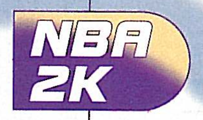




En la línea de los últimos simuladores de baloncesto, este programa está plagado de opciones de todo tipo. Uno de los modos incluidos permite practicar todo tipo de lanzamientos sin la oposición de rivales.

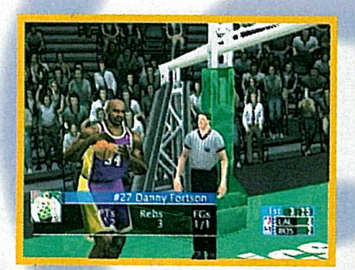


especial, en las repeticiones ofrecidas de forma automática. En estas últimas se consigue un grado de detalle nunca visto en un simulador de estas características, incluyendo, además, los movimientos de las personas que forman el público. Sobre la pista el compacto mantiene el mismo nivel, ofreciendo una equilibrada mezcla de defensa y movimientos de ataque que logra una sensación de plena integración entre usuario y programa. En el apartado de las opciones, se siguen las líneas marcadas por los últimos simuladores dedicados al mundo de la canasta. Así, a lo largo y ancho del programa, se incluyen una enorme variedad de opciones que permiten adaptar el juego al

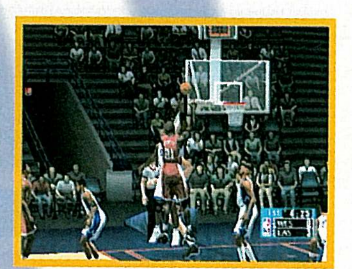






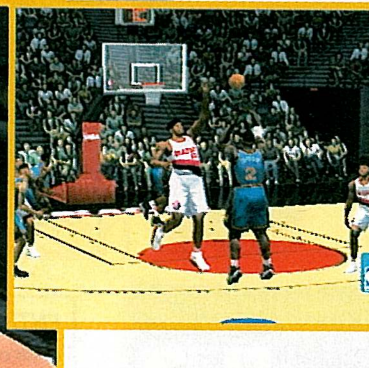




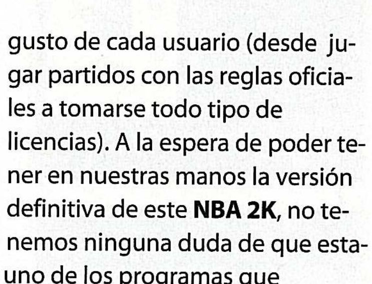


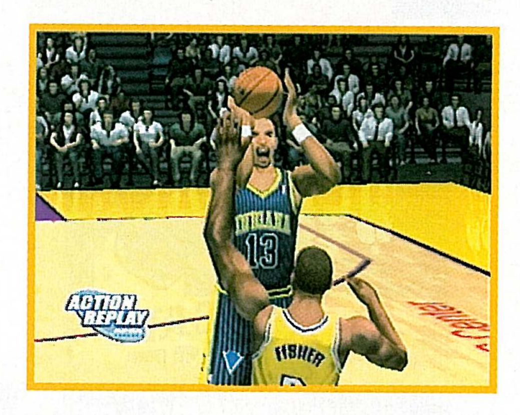
El control de los jugadores sobre el campo ofrece una enorme variedad de posibilidades. El resultado se transforma en reversos a una velocidad de vértigo, ganchos increíbles y mates terroríficos. En los tiros libres hay que centrar, simultáneamente, dos flechas laterales.











gusto de cada usuario (desde jugar partidos con las reglas oficiales a tomarse todo tipo de licencias). A la espera de poder tener en nuestras manos la versión definitiva de este **NBA 2K**, no tenemos ninguna duda de que estamos ante uno de los programas que marcará un antes y un después en el catálogo de ***Dreamcast***. Si alguien aún duda de la capacidad de la consola de SEGA, no tiene más que echar un vistazo a **NBA 2K** y despejará en un segundo todos sus interrogantes. Yo por mi parte entrenaré para no perder contra **The Scope**.

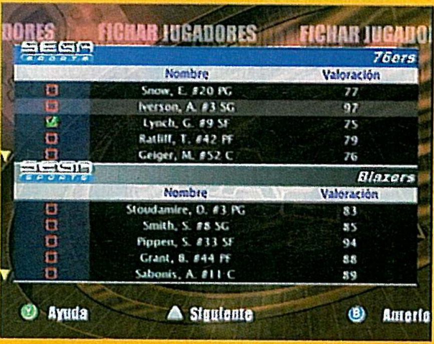
CHIP & CE

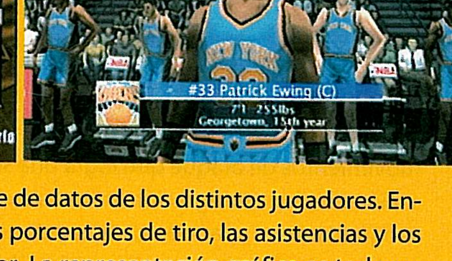


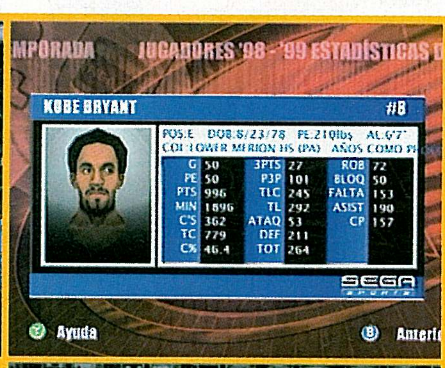




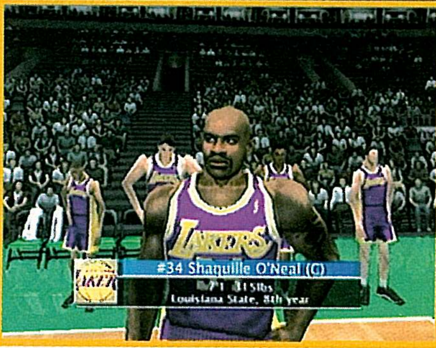
Jugadores







El programa incluye una amplia base de datos de los distintos jugadores. Entre los recogidos se encuentran los porcentajes de tiro, las asistencias y los robos logrados en la temporada anterior. La representación gráfica es todo un espectáculo, respetando tanto los aspectos relacionados con su físico como con sus diferentes atuendos.





Disney · PIXAR
TOY STORY 2
¡Hasta el infinito y más allá!
Si eres de verdad un héroe con carácter aventurero, con capacidad para tomar decisiones rápidas, además de valiente y diestro en el manejo de poderes especiales, ¡esta misión está hecha a tu medida!
ACTIVISION
Disney Interactive
Traveller's Tales
Dreamcast
GAME BOY COLOR
PlayStation
NINTENDO 64
TOTALMENTE EN CASTELLANO sólo versión PSX
PROEIN
www.proein.com
Proein S.L. Av. Burgos 16 D. 1º. 28036 Madrid Telf.: 91 384 68 80 Fax: 91 766 64 74 Asistencia al cliente: 91 384 69 70
© Disney para los elementos originales de Toy Story. © Disney / Pixar para los elementos originales de Toy Story 2. Todos los derechos reservados. Sr. Patata® y Sra. Patata son marcas registradas de Hasbro, Inc. utilizadas con la autorización pertinente. © Hasbro, Inc. Slinky® Dog © James Industries. Todos los derechos reservados. © 1999 Disney. © Disney / Pixar. Todos los derechos reservados.

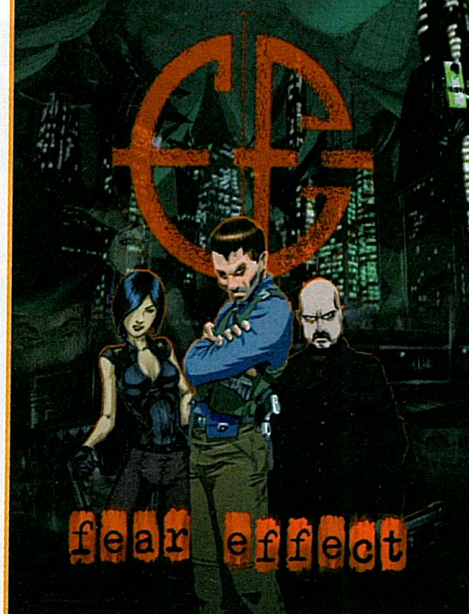
FEAR EFFECT

Corazón de Eidos, alma de Blade Runner

Eidos Int.
Kronos
2 CD ROM
REINO UNIDO

Es uno de los lanzamientos estrella de la británica EIDOS, y pese a haber sido desarrollado por un equipo de programación casi desconocido como KRONOS, cuenta con todas las papeletas para convertirse en un nuevo clásico. Aunque hemos dispuesto del tiempo justo para obtener una primera (e imprecisa) impresión, lo cierto es que las sensaciones que **Fear Effect** ha transmitido a todos los miembros de la redacción, es la de estar ante un futuro éxito comercial, al estilo de otros títulos de semejante estética como Dino Crisis o la inigualable saga Resident Evil. De cualquier modo, hay dos aspectos de **Fear Effect** que atraen al jugador desde un primer momento. El primero, y que quizá sólo sea atribuible a un cierto sector de los usuarios, hace referencia a la estética que impregna el mundo de **Fear Effect** (por lo menos en su primer escenario), similar al de ciertas joyas del cine como Blade Runner o la infravalorada El Quinto Elemento. El segundo concepto revolucionario se encuentra en la particularidad de la composición de los pesonajes que, pese a moverse por un entorno 3D (pre-renderizado, al igual que en







El sistema utilizado para apuntar y disparar con el arma es realmente cómodo.



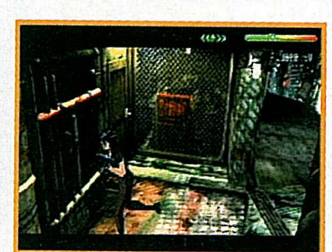




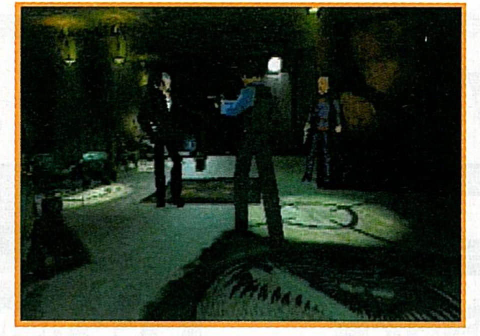
Los fondos muestran un cierto aspecto de estar hechos «a mano». En realidad, muchos de ellos han pasado por el ordenador, aunque la gente de KRONOS se ha preocupado de que la apariencia no sea tan artificial.









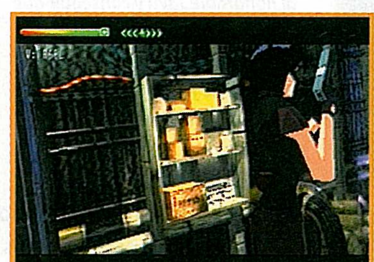




RESIDENT EVIL), ofrecen un aspecto más propio del comic, o mejor aún, de clásicos de la animación como AKIRA. La aplicación de colores planos (sin degradados) es lo que permite obtener dichos resultados, aunque para dotarlos de un cierto volumen, se ha recurrido a interesantes efectos de sombreado. El juego, que ocupará un mínimo de 2 CDs, contará con la presencia de tres personajes protagonistas, cuyas características y habilidades variarán considerablemente. Habrá que esperar todavía algún tiempo para disfrutar de él en su plenitud, así que como adelanto sirvan las pantallas que acompañan a este texto, que demuestran la revolucionaria concepción gráfica de un juego llamado a triunfar. **J. C. MAYERICK**

La animación de los personajes, gracias a la técnica utilizada, ha permitido crear unas animaciones mucho más realistas y detalladas de lo habitual. En cualquier caso, no será el único aspecto gráfico que nos deje con la boca abierta.







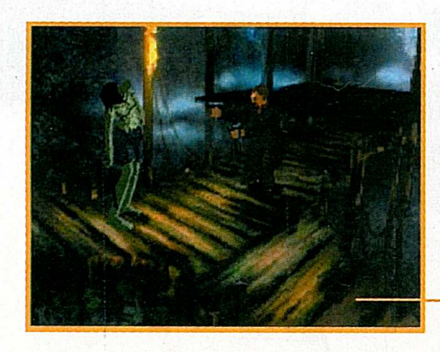


Los tres personajes

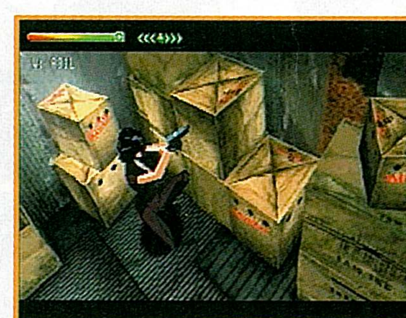


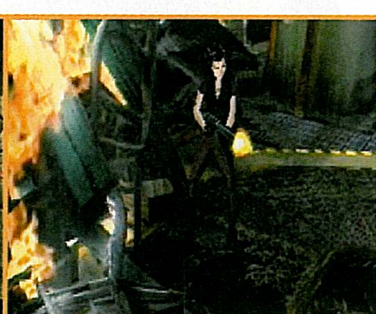


Son Royce Glas, Jacob «Deke» Decourt y la «buenorra» de Hana Tsu-Vachel, tres expertos combatientes que no dudarán en utilizar todas sus armas para acabar con el enemigo. Con otros juegos de semejante categoría, la variedad de personajes puede ser una de las bazas más importantes en pos de un desarrollo mucho más atractivo y dinámico.



Aunque en un primer momento todas las víctimas y enemigos del juego sean humanas, más tarde la historia comenzará a complicarse.





SUPER NUEVO

GRANDIA

La obra maestra de Game Arts

UBI SOFT
Game Arts
2 CD ROM
JAPON



EL GRAN VIAJE *Para salir del continente en busca de nuevas aventuras tendremos que visitar al honorable Java y conseguir que nos dé un pasaje para el barco. Pero antes, como suele ocurrir en este tipo de juegos, tendremos que cumplir una misión...*

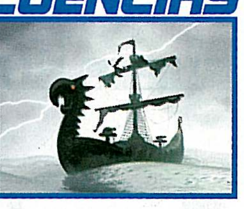
Ha pasado mucho tiempo, exactamente dos años y poco más de un mes, desde que la inmortal obra de GAME ARTS para ***SEGA SATURN*** irrumpiera en el mercado japonés como el más grande y ambicioso *RPG* creado para esta máquina. Los culpables de esto fueron los magos de GAME ARTS (recordad la saga LUNAR), y pronto el mundo entero descubrió que realmente estaba ante el mejor *RPG* de la accidentada historia de ***SATURN***. **GRANDIA** comenzó su reinado de gloria, observado con envidia por los usuarios de las demás máquinas. Pero he aquí que GAME ARTS, tras el éxito cosechado por las versiones de LUNAR en ***PSX***, se decidió por fin a convertir su magna creación a los 32 *bits* de SONY. **GRANDIA** para ***PSX*** vio la luz en **Japón** el 24 de Junio del año pasado, apareciendo cuatro meses después en el mercado americano de la mano de SONY, justo cuando UBI SOFT anunció que serían los encargados de obsequiarnos con este espléndido *RPG* en **Europa**, algo que llenó de alegría a los castigados seguidores del género. Pues bien, el momento casi ha llegado y aquí tenéis el preludio de lo que os espera el próximo mes: un *RPG* que marcó la historia de una consola y que está dispuesto a intentarlo en otra máquina con muchos más competidores. **GRANDIA** recupera el testigo épico de la saga LUNAR, con un rico y animoso guión, una banda sonora de fábula (**Noriyuki Iwadare** ya nos delei-





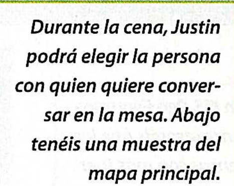






tó en los LUNAR), carismáticos personajes diseñados por **Takuhito Kusanagi** y ese *feeling* especial de las creaciones de GAME ARTS que nos sumerge en la aventura de principio a fin. El entorno del juego es totalmente vectorial, exceptuando los personajes recreados en 2D, y podremos manejar el escenario con total libertad manteniendo la perspectiva isométrica e incluso utilizando un pequeño *zoom* para observar con más detalle las espléndidas y detalladas texturas. Los pueblos, ciudades y casas han sido dotados de vida propia y con gran cantidad de detalles, como gaviotas revoloteando, el humo de las chimeneas, carteles sacudidos por el viento, objetos que se mueven a nuestro paso y todo ello acompañado de los efectos de sonido correspondientes. Para goce y disfrute de banda sonora y efectos de sonido, se ha incorporado el sistema *Skywalker Sound* en el juego. GRANDIA también nos ofrece efectos gráficos mejorados respecto a la versión original de SATURN, sobre todo en los combates, y menores tiempos de carga, numerosas secuencias *CG* en las que se mezcla animación clásica con gráficos generados por ordenador y un original sistema de combates con turnos independientes para cada personaje y, según sus creadores, más de ochenta horas de juego. De todo eso y más hablaremos el próximo mes. **THE ELF**




Durante la cena, Justin podrá elegir la persona con quien quiere conversar en la mesa. Abajo tenéis una muestra del mapa principal.



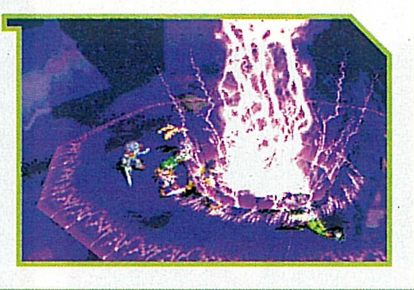
Gracias a Ubi Soft podemos disfrutar con el mejor RPG de GameArts. El único fallo es que no será traducido



Combatir es sano




Los combates en GRANDIA surgirán cuando entremos en contacto con el enemigo. El escenario de fondo permanecerá fijo y aparecerá una barra en la parte inferior que indicará cuándo puede atacar cada protagonista. Las magias han sido reprogramadas para esta versión PLAYSTATION con nuevos efectos de luz y transparencias.









ISS PRO EVOLUTION

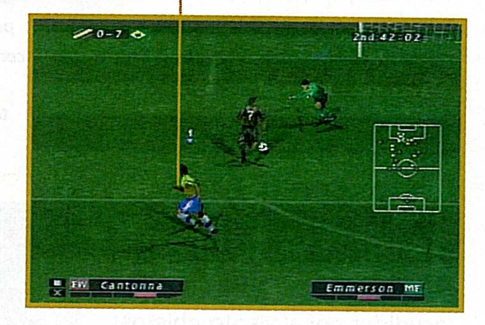
KONAMI
KCET
CD ROM
Japón

Cuando el mejor no es el más completo

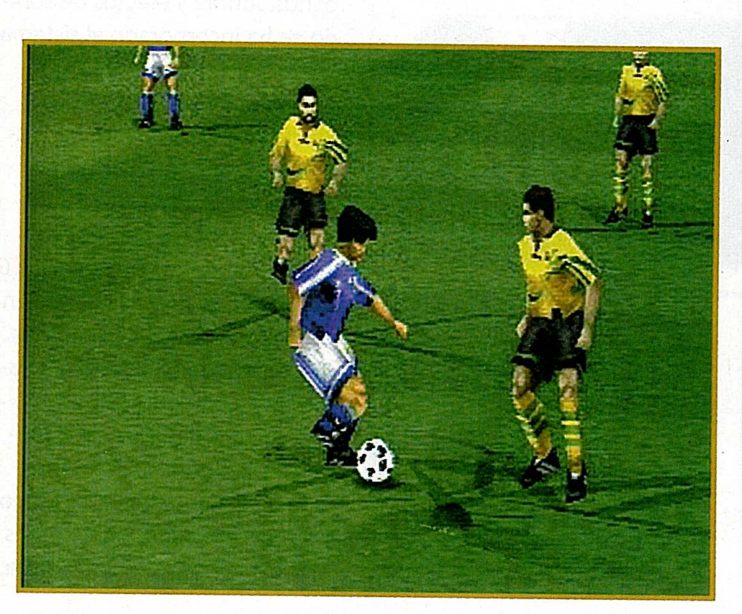


En **ISS Pro Evolution** encontraréis que las defensas son más fuertes e inteligentes. Ahora hay que trabajar a fondo para marcar.

Aunque no han incluido muchas más cámaras que en otras ediciones, por lo menos han mejorado bastante las existentes.



Sin que aún hayamos podido conocer con exactitud las causas del retraso de su lanzamiento, **ISS Pro Evolution** parece que ahora sí estará listo para convertirse en el mejor juego de fútbol de la historia de ***PlayStation.*** Tampoco están despejadas dudas, como la de los nombres reales de los jugadores o alguna nueva modificación en los equipos pensando en el mercado europeo, pero lo que sí podemos adelantar por la *beta* en nuestro poder es que **ISS Pro Evolution** es lo más aproximado y acertado que se ha programado sobre este deporte en cualquier consola. Salvo un milagro o sorpresa mayúscula de última hora, el **ISS Pro Evolution** que encontraremos en las tiendas será éste en el que los nombres de los jugadores varían en alguna letra y los equipos que no sean selecciones vendrán identificados por el nombre de la ciudad. Un verdadera pena que aún así no nos impedirá disfrutar de su extraordinaria jugabilidad. Real y preciso hasta extremos insospechables, completísimo en opciones, rico en modos de juego y torneos, exigente en dificultad y con algunas jugosas novedades frente a ISS Pro'98, esta nueva entrega es tan buena que se podría decir que está a años luz del resto de títulos. Si contara con unos locutores conocidos, una representación más completa de los equipos y torneos españoles y europeos, o por qué no decirlo, hubiera salido antes de Navidad, **ISS Pro Evolution** habría arrasado de calle pese al tradicional efecto apisonadora de FIFA. FIFA 2000 es el





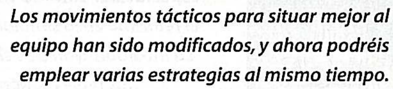
*Si KONAMI se hiciera con los derechos oficiales y **ISS Pro Evolution** contara con los equipos y jugadores reales y competiciones, como una liga nacional, éste sería el mejor y más completo juego de fútbol de todos los tiempos. Con lo que hay, sólo podemos reconocerlo como el mejor.*







No existe ningún juego con la inteligencia, realismo y jugabilidad de ISS Pro Evolution



Los movimientos tácticos para situar mejor al equipo han sido modificados, y ahora podréis emplear varias estrategias al mismo tiempo.



Otra novedad de esta edición es que podréis salvar vuestros goles en la tarjeta de memoria. Cada gol os ocupará un par de bloques.



Hemos acabado el juego de casi todas las maneras posibles y en todos los niveles existentes, pero sigue sin activarse la Bonus Cup.







Master League Mode



Esta novedad es el modo estrella del juego. Es una liga con los mejores equipos de Europa y en ella encontraréis al Madrid y al Barcelona. Los equipos iniciales son ficticios y deberéis ir fichando, poco a poco, a los reales.





mejor de toda su saga y el que cuenta con una oferta más sugerente, pero en fútbol, fútbol con mayusculas si lo preferís, no llega, ni de lejos, a la perfección y calidad de recreación de **ISS Pro Evolution.** Si alguna vez llegamos a encontrar un juego que reúna el exhaustivo afán recopilador de ELECTRONIC ARTS y la magia y el realismo de ISS Pro, estaremos ante el simulador de fútbol soñado. Mientras ese día no llegue, seguiremos obligados a elegir entre el simulador más completo o el juego más perfecto en cuanto a emulación de este deporte. Aquí no tenemos dudas. Cuando buscamos fútbol de verdad o fútbol para soñar miramos a este impresionante **ISS Pro Evolution.**

DE LUCAR

SUPER NUEVO

RALLY CHAM

ELECT, ARTS

HOTGEN

CD ROM REINO UNIDO



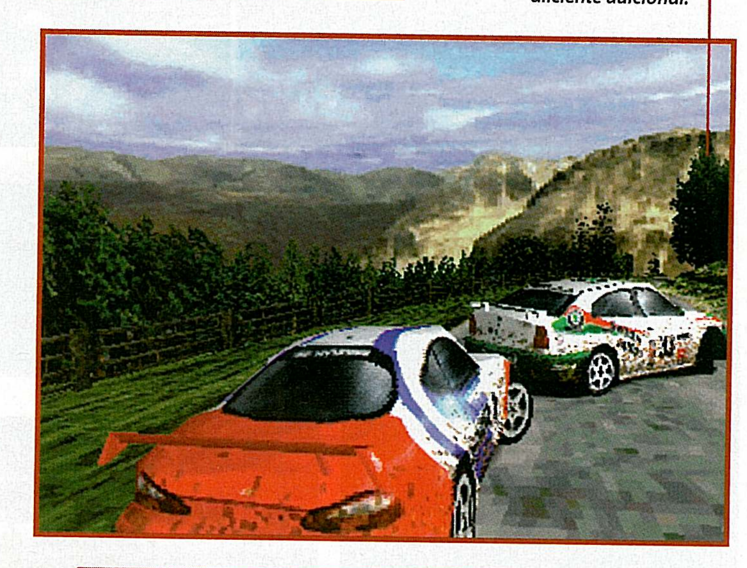
EA debuta en el mundo del Rally

La compañía norteamericana ELECTRONIC ARTS sigue apostando por ser la indiscutible número uno en el mundo de los videojuegos deportivos. Tras dominar prácticamente todos los deportes de equipo, parece que se ha lanzado al mundo del motor. Así, después de probar suerte en las carreras de **Nascar**, busca hacerse un hueco en el competitivo y disputado género de los rallies. En esta carrera desenfrenada ha buscado la colaboración del grupo programador HOTGEN para crear un título capaz de hacer frente a los actuales e intocables líderes de este segmento de juegos. Aunque todavía falta más de un aspecto por perfilar, lo que hemos podido ver de **RALLY CHAMPIONSHIP** muestra un espectacular entorno visual. Los parajes y escenarios que completan las etapas están basados en el **British Rally Championship**, del que cuenta con la licencia oficial. Para una perfecta recreación, los programadores han utilizado fotografías y filmaciones de las etapas reales. La presencia de coches totalmente reales es otro de los aspectos a destacar en el programa que



A TODA VELOCIDAD

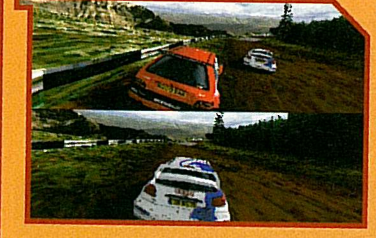
El debut de ELECTRONIC ARTS en el mundo de los rallies busca unir, a un espectacular entorno visual, el realismo en la simulación. La incorporación de vehículos reales supone un aliciente adicional.



Dos jugadores



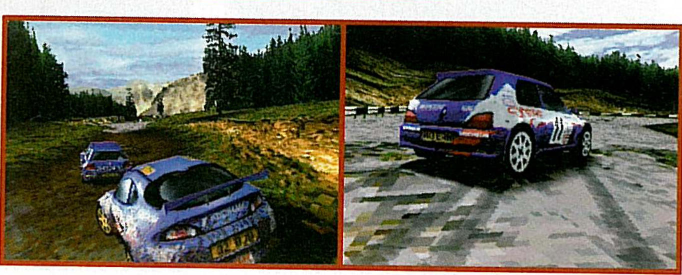
Como es tradicional en los simuladores de conducción, se incluye un modo que permite participar a dos jugadores de forma simultánea. La división de la pantalla puede ser vertical u horizontal.







*El programa reproduce el **British Rally Championship**. De esta forma se ofrece una amplia perspectiva de toda la riqueza y variedad de la vegetación, clima y las típicas construcciones británicas.*





INTRO

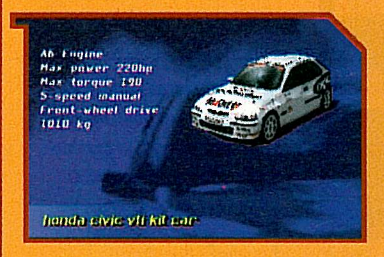




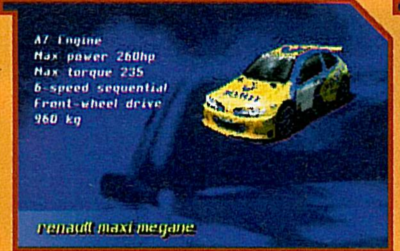


PIONSHIP

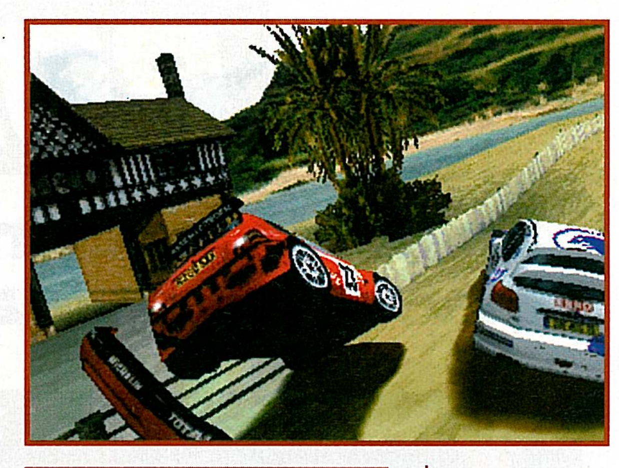
Coches



El nuevo programa de ELECTRONIC ARTS incluye coches reales de diferentes categorías. Así, el Honda Civic, el Renault Megane o el pequeño Nissan Micra son sólo un pequeño ejemplo de los más de 20 coches con los que puede disfrutarse.

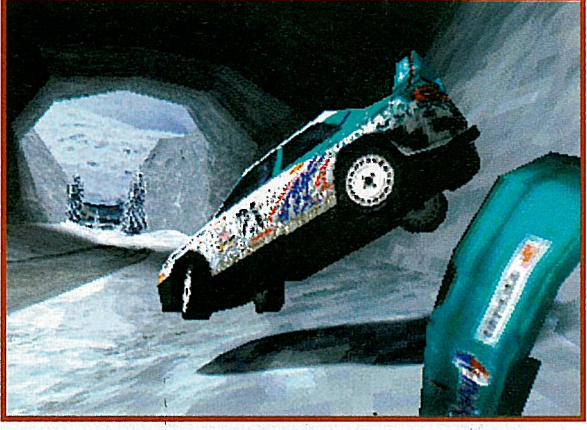




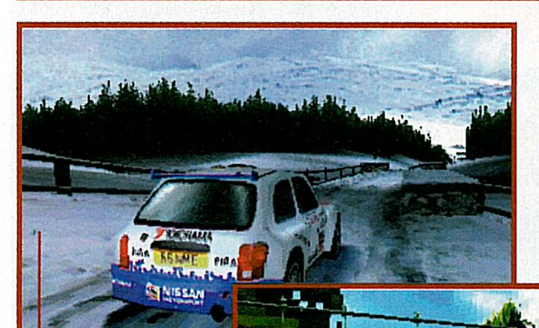




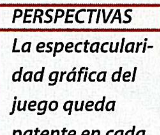
La espectacularidad alcanza su máximo grado en los accidentes. La carrocería de los coches es deformable.











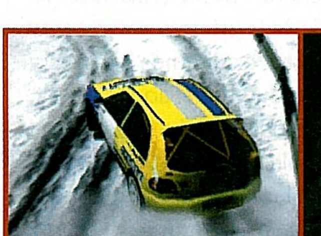
PERSPECTIVAS

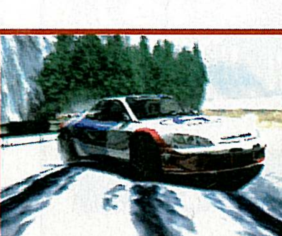
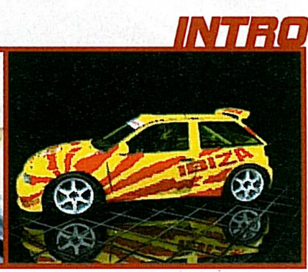
La espectacularidad gráfica del juego queda patente en cada una de las cámaras incluidas.

La apuesta de EA cuenta con coches reales y la reproducción del British Rally Champ.

nos ocupa. En este sentido se incluyen vehículos de las series A5 a A8, entre los que pueden verse una enorme variedad de utilitarios como el Seat Ibiza o el Opel Astra. Su fiel reproducción es uno de los puntos fuertes del nuevo compacto. Otro de los aspectos con los que se busca transmitir el ambiente de los rallies es la intención de introducir una gran libertad para poder desplazarse por el mapeado. Las condiciones atmosféricas también juegan un papel importante en el desarrollo de las carreras, máxime cuando algunas de las pruebas se celebran de noche. Si se cumplen las expectativas, el título de ELECTRONIC ARTS se convertirá en una alternativa al dominio ejercido por V RALLY y, especialmente, por el fantástico COLIN MCRAE RALLY (del que esperamos ansiosos su secuela). Habrá que esperar hasta el próximo mes, fecha prevista para su lanzamiento, para poder constatar que este juego está a la altura de los grandes reyes del género.

CHIP & CE



SUPER NUEVO

ROLLCAGE STAGE II

La continuación más afortunada

PSYGNOSIS

ATD

CD ROM

REINO UNIDO

rollcage STAGE II

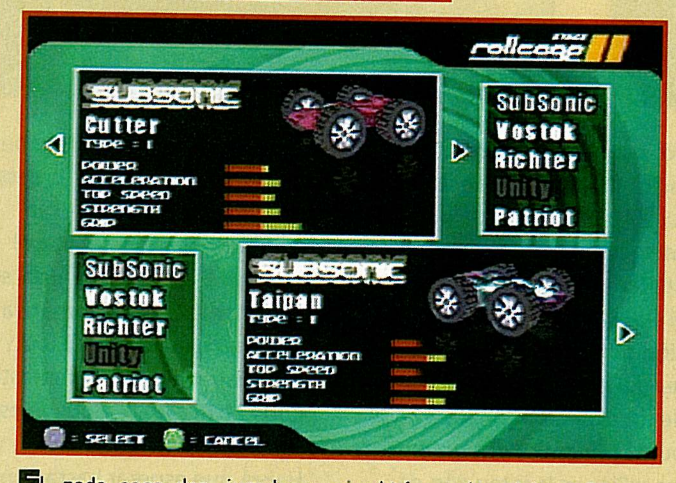
Press START

Viendo estas imágenes, más de uno pensará que lo que menos ha cambiado son las carátulas. O ésta es del primero o es casi igual a los antiguos.

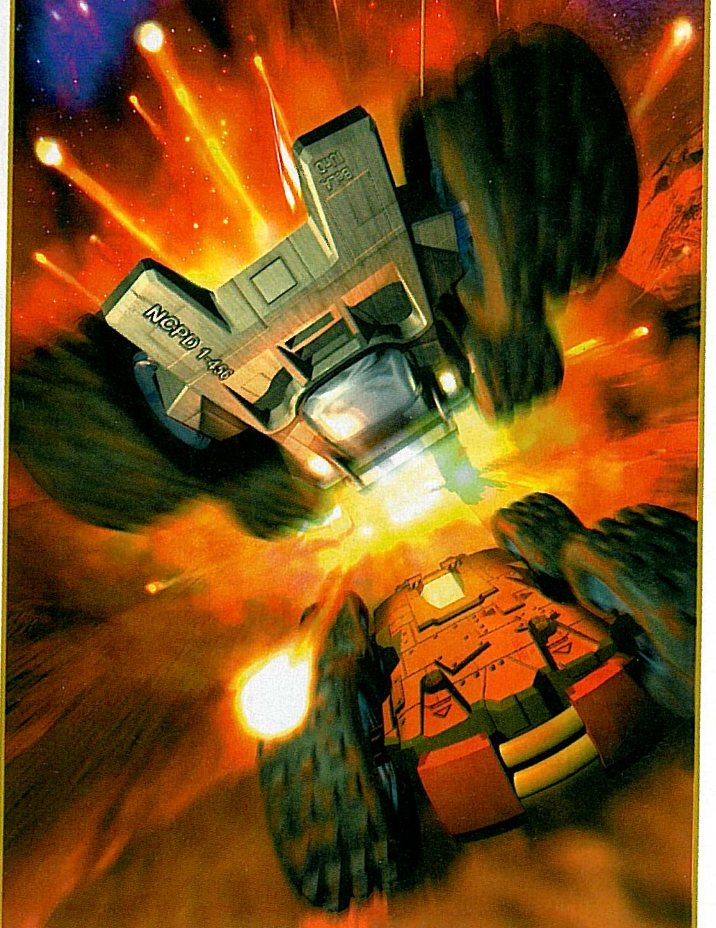
PlayStation • Arcade de Conducción







El modo para dos jugadores simultáneos ha sido reforzado y mejorado considerablemente. en él encontraréis nuevas opciones de juego y más velocidad que nunca.





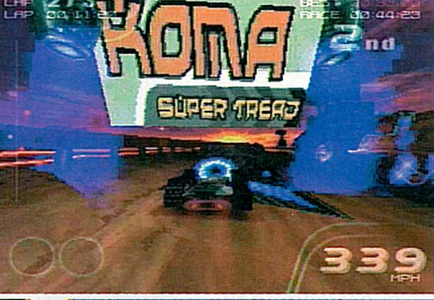
A pesar de andar algo justito de modos, la primera parte de ROLLCAGE nos dejó un extraordinario sabor de boca y la sensación de estar ante algo original. Aunque siempre habrá quien pueda decir aquello de «un arcade de conducción más» u «otro de tantos», la realidad nos mostraba un juego con una estética tan particular como impactante, una calidad técnica prodigiosa y una jugabilidad de lujo con un manejo que debería ser la referencia para cualquier título del género. Pues si estas cosas se podían decir de la primera parte, de este **ROLLCAGE STAGE II** os diremos que encontraréis todo lo bueno del aquél, pero potenciado y mejorado hasta límites casi impensables. A pesar de tratarse de una *beta*, con las *intros* del primer episodio y una única melodía, **RSII** presenta





Aunque parezca casi idéntico a Rollcage, esta entrega es más completa, competida y duradera

Como en la anterior edición, lograr resultados positivos dependerá de nuestra habilidad con las armas y de no perder los nervios en caso de accidente.









Los vehículos son más abundantes y están algo más trabajados en sus gráficos pero, en líneas generales, no son muy distintos de los que ya conocisteis por la primera entrega.

un aspecto deslumbrante. Donde antes se podían apreciar algunos efectos brillantes, ahora podremos asistir a un auténtico torrente de aparatosas combinaciones de juegos de luces, estelas, neblinas, deformaciones y otras maravillas visuales. Velocidad extrema, acción salvaje, muchos más circuitos y con muchísima más mala uva, nuevas armas, nuevos sistemas de puntuación, nuevos torneos y modos de juego y una opción para dos jugadores simultáneos a pantalla partida, son sus principales bazas para conquistarnos. Sólo con los retos de habilidad tendréis para unas cuantas horas y aún os quedarán los modos secretos, todos los extras y el modo para dos jugadores. Para resumirlo, basta con decir que donde terminaba Rollcage es donde empieza realmente **Rollcage Stage II**. Viendo la impecable trayectoria de PSYGNOSIS en ***PSX***, nos hubiera extrañado mucho que en esta nueva entrega no reparan y corregieran el único apartado que no llegó a convencer a los aficionados. En un par de meses sabremos si esta vez se cumple aquella promesa que aseguraba que Rollcage sería el heredero natural de WipeOut. **DE LUCAR**

Cambios importantes



Los circuitos del modo Scramble son sencillos al principio, pero a partir del tercero os exigirán mucho más que el modo individual en el máximo de dificultad.

Además de nuevos coches y armas, en Rollcage Stage II os encontraréis con nuevos sistemas de puntuación en el modo campeonato y con un nuevo modo llamado scramble. Esta nueva opción os planteará algunos retos de habilidad realmente complicados y que sólo lograréis superar demostrando un dominio total del vehículo.





SUPER NUEVO

TOY STORY 2

DISNEY INT.
TRAVELLERS TALES
CD ROM
Reino Unido

Buzz, Mr. Potato y los demás

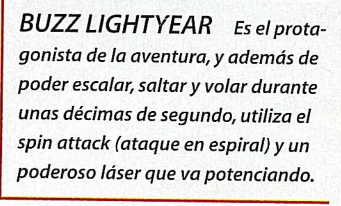


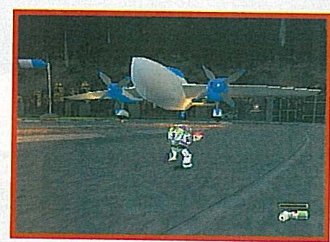
La adaptación a videojuego del film dirigido por **John Lasseter** y creado por DISNEY/PIXAR promete ser tan espectacular como la propia película. En esta ocasión, Woody el cowboy (protagonista de las entregas que en su día aparecieron para *MEGA DRIVE, SUPER NINTENDO* y *GAME BOY*) ha sido raptado por un coleccionista de juguetes. El resto de la panda, capitaneados por Buzz Lightyear, salen de la habitación de Andy en su búsqueda. Deben conseguir rescatarlo antes de que vuelva Andy de un campamento. Así pues, y controlando al superhéroe Buzz, atravesaremos 7 enormes mundos recreados a escala, repletos de puzzles, enemigos y, cómo no, coronados por el temible guardián de fase. En el primer contacto que hemos tenido con el juego, podemos avanzaros que nos espera un juego de una impecable calidad técnica y una ambientación soberbia.

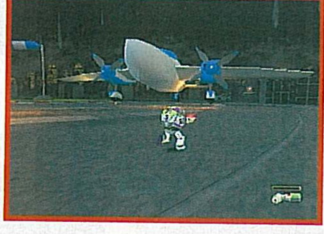
THE SCOPE









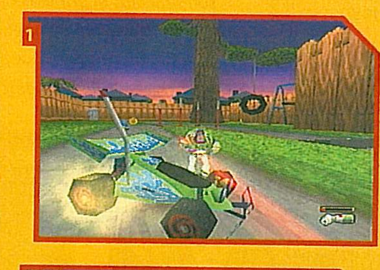


BUZZ LIGHTYEAR *Es el protagonista de la aventura, y además de poder escalar, saltar y volar durante unas décimas de segundo, utiliza el spin attack (ataque en espiral) y un poderoso láser que va potenciando.*



La concepción del juego es tan sobresaliente como su impecable calidad técnica

Diferentes escenarios



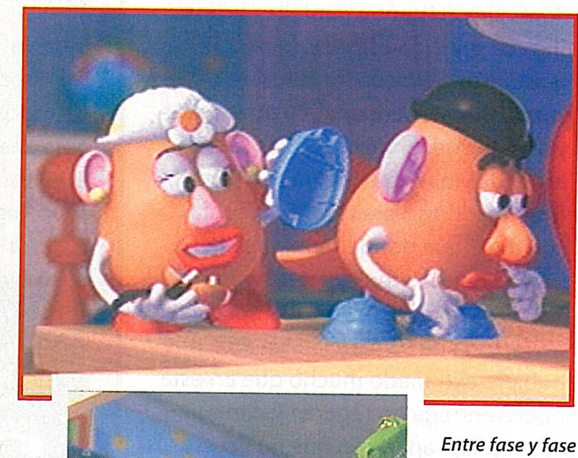




1 *Hasta un pequeño circuito de minicoches tiene Andy en su jardín.*

2 *Los escenarios recrean a la perfección un mundo en miniatura.*

3 *Hasta en un patito de goma deberá subirse Buzz para recoger monedas.*





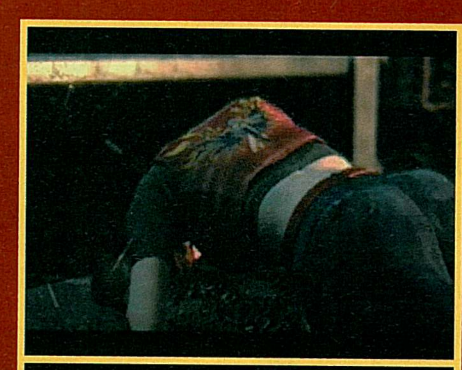
Entre fase y fase contemplaremos secuencias del film. Arriba el alter ego de NEMESIS desnudo: Mr. Potato.

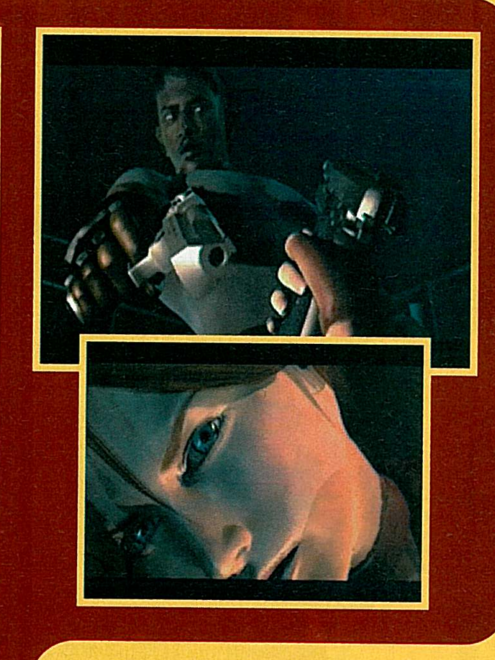

ESPECIAL
JUEGOS DE IMAGINACION Y MISTERIO
BIOHAZARD CODE VERONICA
SUPER JUEGOS TE ABRE LAS PUERTAS AL MUNDO DEL HORROR Y TE DESVELA LAS ULTIMAS CREACIONES DE LOS MAESTROS DEL GENERO. NUESTRA EXQUISITA SELECCION SACIARA TU SED DE SANGRE. BRINDEMOS POR ELLO.
PARASITE EVE 2
KOUDELKA
VAMPIRE HUNTER D
CASTLEVANIA LEGACY OF DARKNESS
D2
R.P.D.

JUEGOS DE IMAGINACION Y MISTERIO

BIOHAZARD CODE: VERONICA

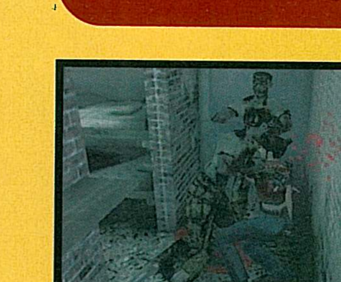








De cine. ¡Madre mía! Es lo único que se me ocurre después de ver la *intro* de **B. Code Veronica**. Además de contar con la calidad de NAMCO y SQUARE en este apartado, la combina con espectaculares escenas donde se mezclan acciones a cámara lenta, del tipo **John Woo**, y frenéticas imágenes que nos han dejado sin respiración.





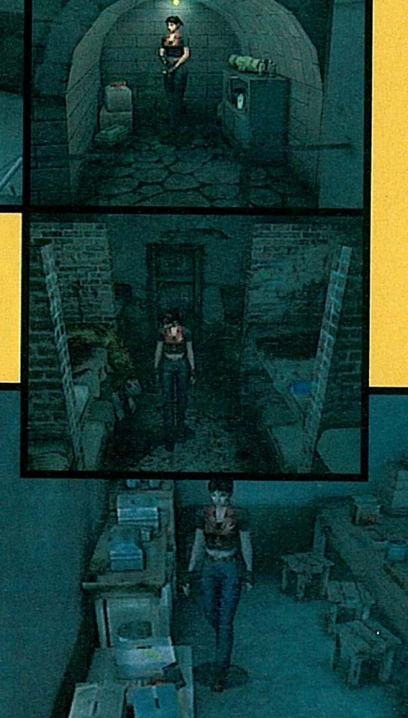




En lo que se refiere a la jugabilidad, hemos encontrado una novedad. Los protagonistas pueden utilizar dos armas al mismo tiempo y apuntar a distintos objetivos. La versión final tendrá también alguna de las innovaciones que atesora Resident Evil 3.





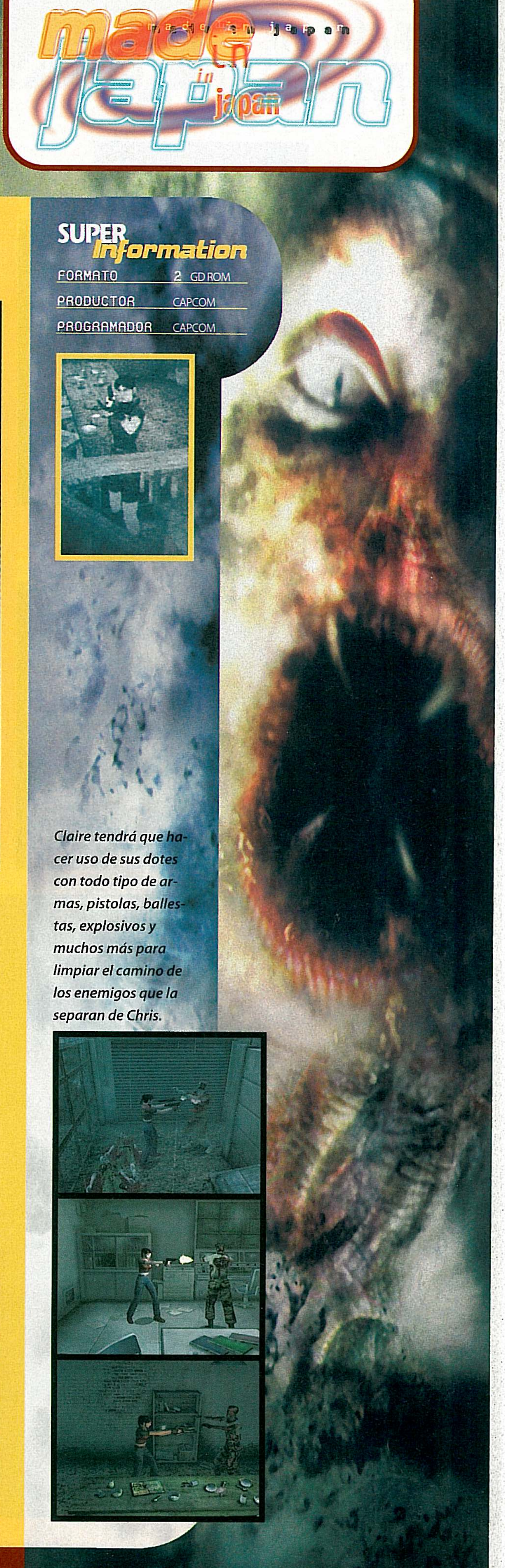


*Cada uno de los escenarios de **Biohazard Code Veronica** está representado con todo lujo de detalles y, por primera vez en la saga Resident Evil, en un entorno 3D. Y el uso que han hecho los programadores de las cámaras nos permitirá disfrutar a tope.*



Dreamcast

Siempre he sido un fanático de Resident Evil. Cuando apareció la primera versión en PlayStation, aluciné. Ahora, he vuelto a sentir lo mismo al contemplar la maravilla que Capcom ha creado para los 128 bits de Sega

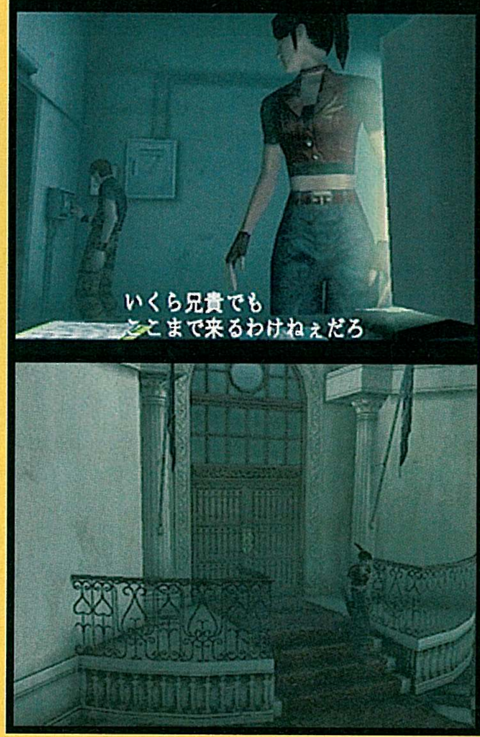


SUPER Information

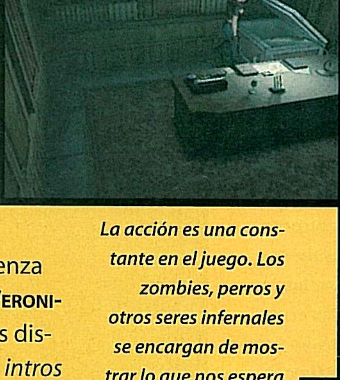
FORMATO	2 GD ROM
PRODUCTOR	CAPCOM
PROGRAMADOR	CAPCOM

Claire tendrá que hacer uso de sus dotes con todo tipo de armas, pistolas, ballestas, explosivos y muchos más para limpiar el camino de los enemigos que la separan de Chris.





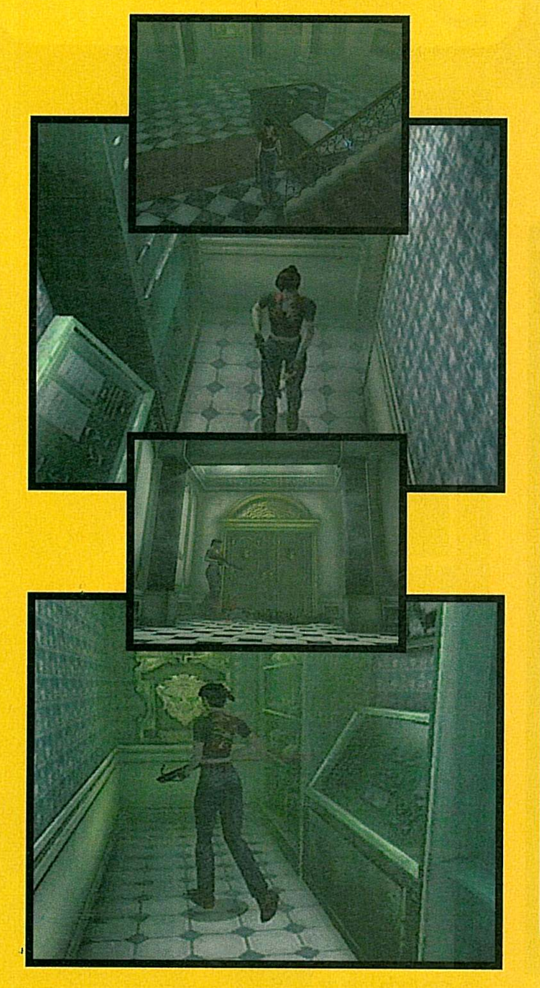
Claire Redfield, después de su accidentada visita a Raccoon City, se dirige a **Europa** para investigar la central de Umbrella. Ella esperaba encontrar a su hermano Chris allí, tal y como había leído en una nota en la comisaría. Sin embargo, fue sorprendida y al final ha terminado en la prisión de una isla tropical, supuestamente propiedad de la misteriosa compañía. La celda permanece sumida en la oscuridad, pero alguien ha entrado en la sala. Entonces Claire enciende su mechero y se ve sorprendida por el rostro de un hombre observándola tras los barrotes. A partir de ese momento, la aventura comienza en **Biohazard Code Veronica**. Pero antes podrás disfrutar con una de las *intros* más alucinantes jamás vistas en consola. En **Japón** no estaban muy convencidos de que **BCV** no fuera desarrollado por el mismo equipo encargado de los tres capítulos anteriores en ***PlayStation***. Ahora podemos asegurar que estaban equivocados. Por supuesto, **Shinji Mikami** (creador de la saga), ha estado siempre supervisando la creación del juego, y SEGA ha colaborado





*La acción es una constante en el juego. Los zombies, perros y otros seres infernales se encargan de mostrar lo que nos espera en el producto final. Sin embargo, la exploración y los puzzles también seguirán jugando un papel importante en **BCV**.*

JUEGOS DE IMAGINACION Y MISTERIO

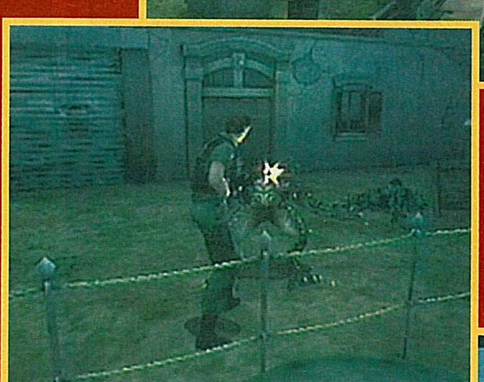




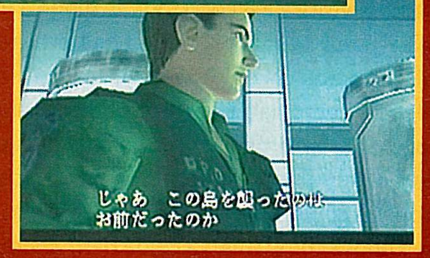


Un pequeño avance.

Con la miel en los labios nos ha dejado esta versión jugable. Sobre todo cuando llegamos al final y un vídeo nos mostró imágenes de Chris cargándose los hunters que aparecieron en la primera edición de RESIDENT EVIL, convirtiendo arañas en mil pedazos o examinando una sala.



También aparece un personaje que sí está presente en la *demo*, Stephen, aunque en las secuencias todo indica que será controlable en determinados momentos del juego (quizás como Sheryl y Ada en RESIDENT EVIL 2). Además, los creadores de **BIOHAZARD CODE: VERONICA** han dejado un pequeño ejemplo de algunas de las imágenes más dramáticas que jamás hayamos visto en esta impresionante saga terrorífica. Por ejemplo, cuando un zombie está a punto de atacar a Claire y le pide a Stephen que dispare. Sin embargo, él se ha quedado en estado de *shock*. Finalmente aprieta el gatillo gritando: ¡padre!

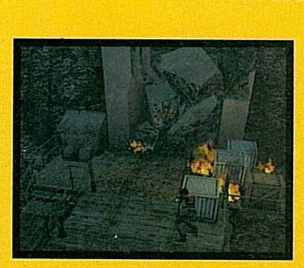


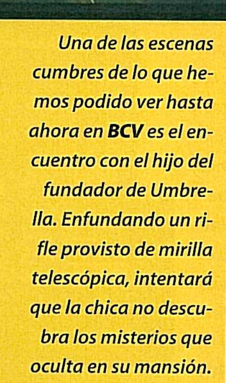






*Además de los consabidos zombies, que en **BCV** presentan un aspecto terrorífico muy realista, Claire se encontrará con viejos amigos. Los doberman despellejados, murciélagos, hunters, arañas y con aberrantes seres mutantes obra de Umbrella.*



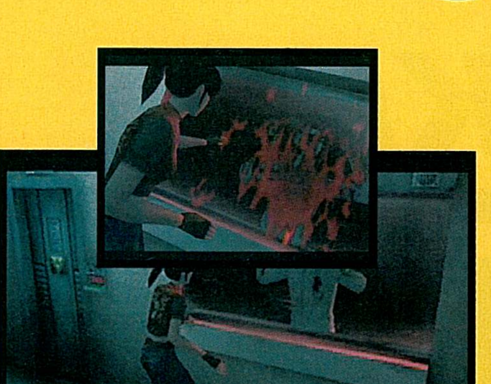




*Una de las escenas cumbres de lo que hemos podido ver hasta ahora en **BCV** es el encuentro con el hijo del fundador de Umbrella. Enfundando un rifle provisto de mirilla telescópica, intentará que la chica no descubra los misterios que oculta en su mansión.*



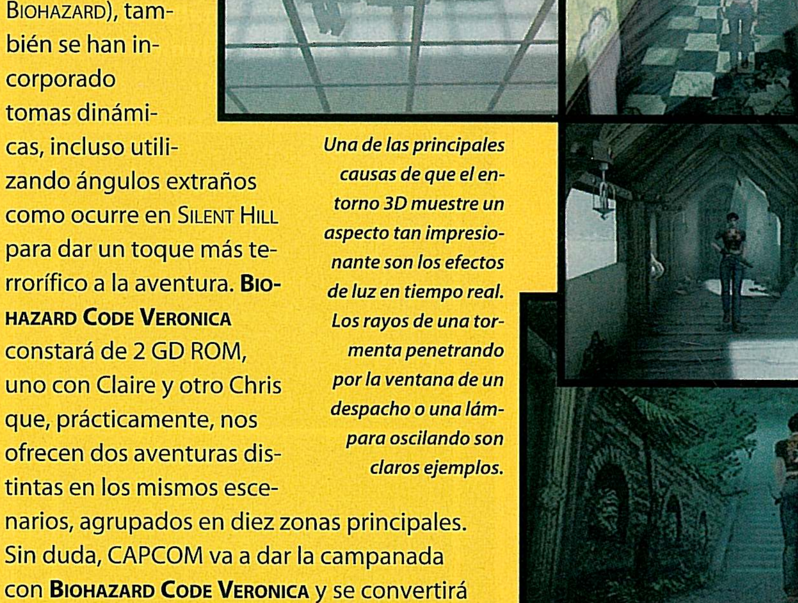
BIOHAZARD CODE: VERONICA





ayudando a CAPCOM con la programación para aprovechar el *hardware* de la consola al máximo y conseguir una elevada frecuencia de *frames* por segundo. Gracias a esto y al Sistema de Animación Facial, han conseguido que captemos perfectamente el estado de ánimo de los protagonistas. Por ejemplo, en la secuencia en tiempo real del primer encuentro de Claire con los zombies, vemos cómo el rostro de la chica muestra su miedo y sorpresa ante las terribles criaturas. Mikami ha continuado insistiendo en el uso de las cámaras fijas para crear suspense. Pero en esta ocasión, al contar el juego con un entorno en 3D (por primera vez en la saga BIOHAZARD), también se han incorporado tomas dinámicas, incluso utilizando ángulos extraños como ocurre en SILENT HILL para dar un toque más terrorífico a la aventura. **BIOHAZARD CODE VERONICA** constará de 2 GD ROM, uno con Claire y otro Chris que, prácticamente, nos ofrecen dos aventuras distintas en los mismos escenarios, agrupados en diez zonas principales. Sin duda, CAPCOM va a dar la campanada con **BIOHAZARD CODE VERONICA** y se convertirá en uno de los principales argumentos para hacerse con una ***DREAMCAST***.

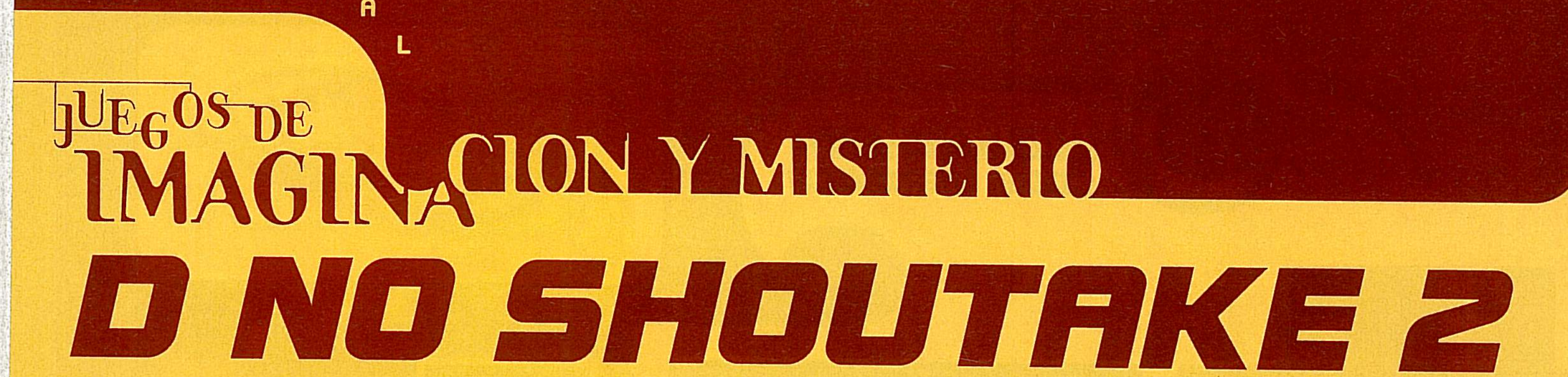
R. DREAMER



Una de las principales causas de que el entorno 3D muestre un aspecto tan impresionante son los efectos de luz en tiempo real. Los rayos de una tormenta penetrando por la ventana de un despacho o una lámpara oscilando son claros ejemplos.



*Abajo podéis contemplar el momento en que Claire se encuentra con Stephen. Un personaje cuyo aspecto nos recuerda bastante a un famoso actor, el aniñado **Leonardo Di Caprio**.*



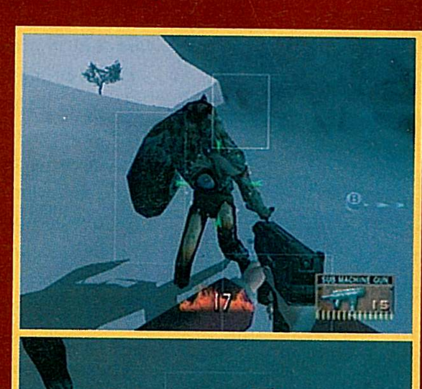
D NO SHOUTAKE 2

Durante el vuelo Laura pierde una polvera que le regaló su madre. Un pasajero, tras los incidentes con los terroristas, contempla cómo el objeto se ilumina mostrando una bola de fuego que se dirige hacia el avión.

Desde luego esta chica no puede presumir de tener mucha suerte. El avión en el que Laura atraviesa las nevadas Montañas Rocosas a la altura de Canadá es asaltado por unos terroristas sin escrúpulos, y para colmo un meteorito impacta con el aparato destrozándolo.

¡En guardia!

D2 es un *RPG*, y como tal cuenta con su sistema de batallas. Los monstruos aparecerán aleatoriamente en el escenario exterior (exceptuando algunos jefes). Laura debe apuntar con el arma que tenga seleccionada y cambiar de objetivo con los botones indicados en pantalla. Una vez vencido el enemigo, aumentará su experiencia y habilidad.







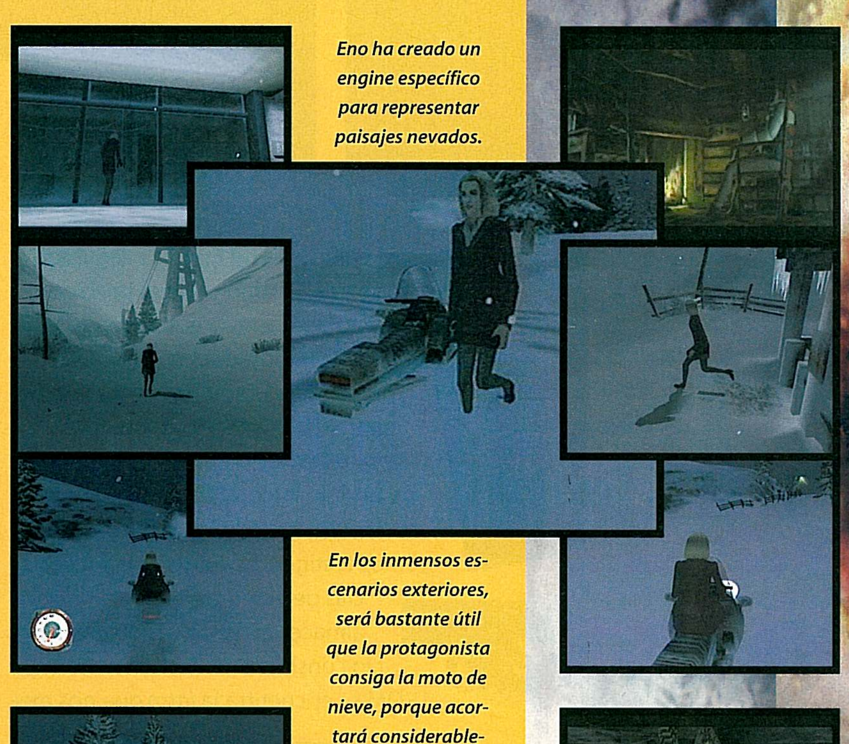


El peculiar estilo de Kenji Eno queda patente en su última obra D2. Cuatro GD ROM plagados de secuencias escabrosas, monstruos imposibles y protagonizados por la eterna musa de este creador, Laura Parton

SUPER Information

FORMATO	4 GD ROM
PRODUCTOR	SEGA
PROGRAMADOR	WARP

Los argumentos de **Kenji Eno** podrían rivalizar con el mismísimo rey del terror escrito, **Stephen King**. Por suerte, este orondo japonés no es escritor y ha terminado por fin de producir la última aventura de su criatura más preciada: Laura Parton. Su incursión en ***PSX*** y ***SATURN*** con la primera parte ha dejado un buen recuerdo en los amantes de este género, eso sí, con su peculiar estilo. Después volvió a dejarnos sumidos en la angustia con ENEMY ZERO en los 32 *bits* de SEGA. El extraño concepto del juego, que incluía enemigos invisibles, atesoraba las escenas más escalofriantes para ***SATURN***. Desde entonces, sólo habíamos tenido noticias y rumores acerca de **D2**. En un principio iba a ser desarrollado para el sistema ***M2***, la consola fallida de la compañía 3DO y contaba con un argumento bastante seductor. Mientras Laura sobrevolaba **Rumanía** en un avión, el mismísimo Conde Drácula abducía al bebé que llevaba en sus entrañas. Sin embargo, WARP desechó la idea para concentrarse en una nueva historia que ha visto la luz en ***DRE-***



Eno ha creado un engine específico para representar paisajes nevados.

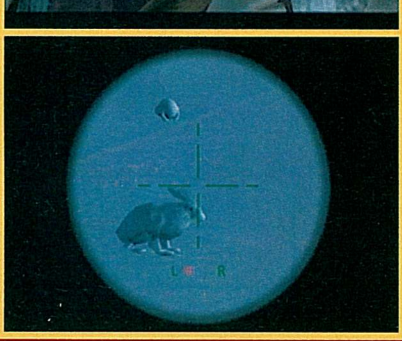
En los inmensos escenarios exteriores, será bastante útil que la protagonista consiga la moto de nieve, porque acortará considerablemente sus viajes.

El avión, a la izquierda, había quedado totalmente destrozado.

Supervivencia

Cuando Laura abandona la cabaña donde se ha despertado después del terrible accidente, Kimberley le enseña a utilizar un rifle con mira telescópica. Deberá usarlo para cazar y obtener raciones de comida. Hay cuatro objetivos: liebres, alces, caribús y perdices. Después podrá utilizarlos para recuperar energía gracias a un infiernillo portátil.





JUEGOS DE IMAGINACION Y MISTERIO



Una azafata mutante esperaba a sus víctimas dentro del avión.

La historia se complica, al tiempo que van apareciendo más supervivientes.

Durante el juego encontraremos sencillos puzzles, sobre todo contraseñas.

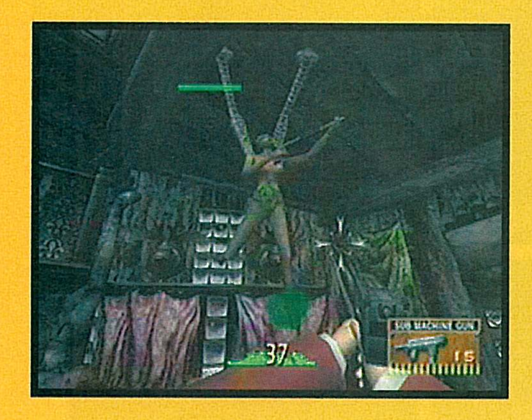
AMCAST. Al parecer **Kenji Eno** ha asegurado que éste va a ser el último juego protagonizado por Laura, y quizás por esta razón ha intentado dar vida a su proyecto más ambicioso. **D2** incluye cuatro GD ROMS, y esto no quiere decir que se trate de una aventura excesivamente larga. Más bien ocurre lo contrario, pero a lo largo del juego seremos testigos de numerosas secuencias de vídeo cuyo almacenamiento ocupa un espacio considerable. En el cuarto GD ROM se encuentra la *intro* que nos me-

Dos en uno

Kenji Eno ha combinado el sistema de juego del primer D y ENEMY ZERO para la exploración de escenarios interiores, con un estilo TOMB RAIDER cuando Laura se desplaza por las planicies nevadas. De esta forma, al entrar en un edificio, estaremos supeditados a unos recorridos determinados con una perspectiva en primera persona. Mientras que en el exterior Laura se desplazará a su antojo, inspeccionando todo lo que se le antoje, luchando contra sus enemigos y cazando para sobrevivir.

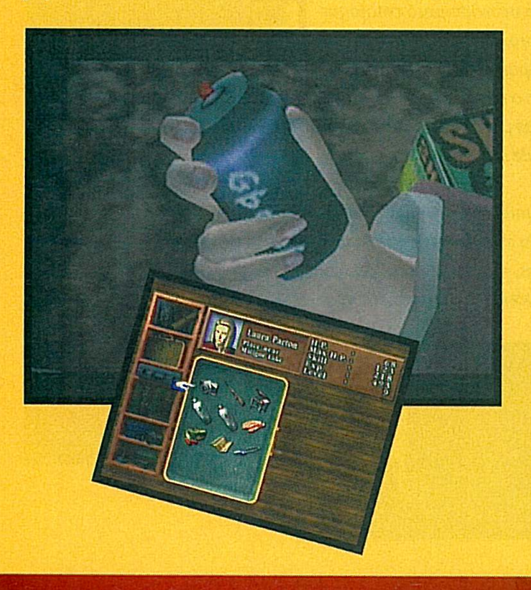


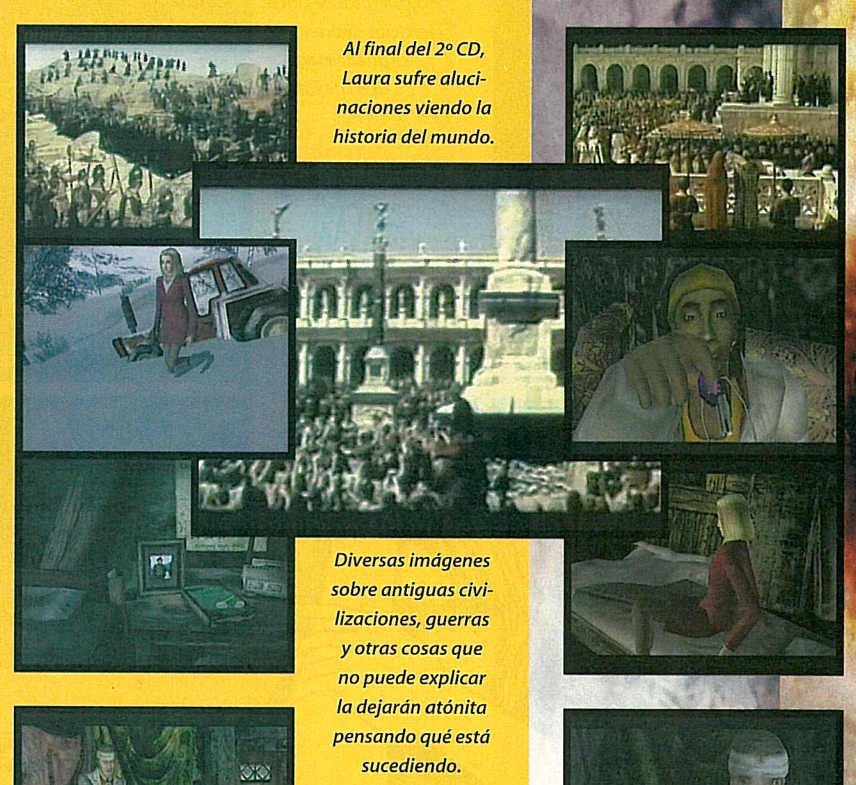
te de lleno en la historia. Laura viaja a bordo de un avión en el que ocurre de todo. Unos terroristas comienzan a disparar, mientras un chamán invoca una bola de cristal. Uno de los pasajeros consigue reducir a los terroristas, pero entonces un meteorito impacta con el avión, que se estrella irremediablemente en las montañas nevadas de Canadá. La siguiente secuencia enseña a Laura despertándose en una cabaña junto a una de las mujeres que iba en el avión. De repente, el terrorista que había muerto aparece por la puerta y se transforma en un monstruo mitad planta, mitad ser humano y ataca a las dos mujeres. Después de ser salvadas por otro de los supervivientes del accidente, Laura se dispone a investigar. Sus hallazgos no



son nada halagüeños. Las planicies nevadas están habitadas por monstruosos seres a los que se enfrentará con una Uzi. En las cabañas encuentra objetos relacionados con algunos pasajeros y el argumento se va enredando cada vez más. Lástima que no entendamos japonés. Las secuencias resultan en ocasiones delirantes con un alto grado de dramatismo y horror. En lo que se refiere a la mecánica del juego, nos encontramos frente a un *RPG*. Laura debe ganar experiencia en sus combates, y además debe explorar concienzudamente los extensos parajes nevados y sus construcciones y cazar fauna salvaje para conseguir alimento. Por último, reseñar que la banda sonora ha sido creada por el mismísimo **Kenji Eno**, que demuestra sus magníficas dotes como compositor.

R. DREAMER





Al final del 2º CD, Laura sufre alucinaciones viendo la historia del mundo.

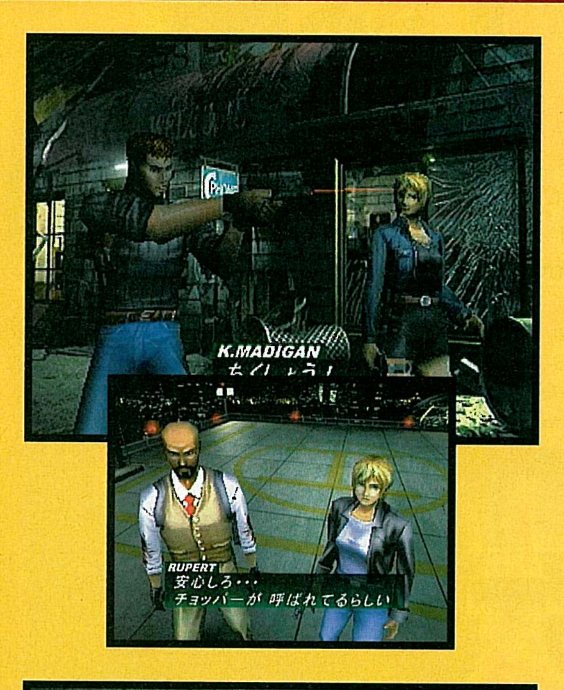
Diversas imágenes sobre antiguas civilizaciones, guerras y otras cosas que no puede explicar la dejarán atónita pensando qué está sucediendo.

***D2** está repleto de imágenes escabrosas, como esta secuencia.*

JUEGOS DE IMAGINACION Y MISTERIO

PARASITE EVE 2

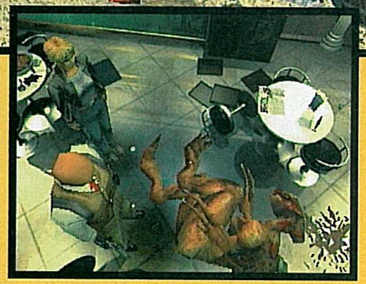


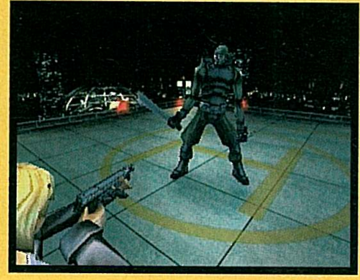




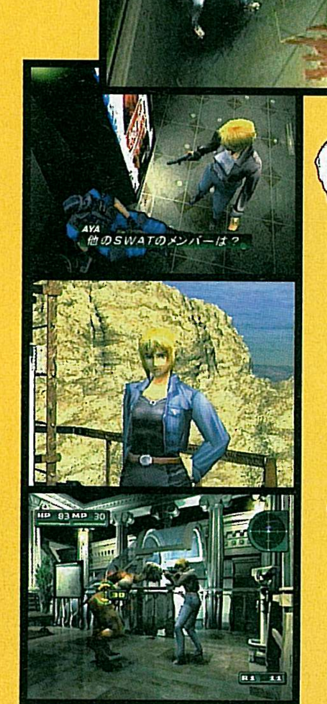
Antes de abandonar el M.I.S.T. Center nada mejor que unas sesiones de tiro para hacernos con el sistema de disparo de Aya. Hay un total de cinco ejercicios diferentes y se puede elegir la BGM de fondo.







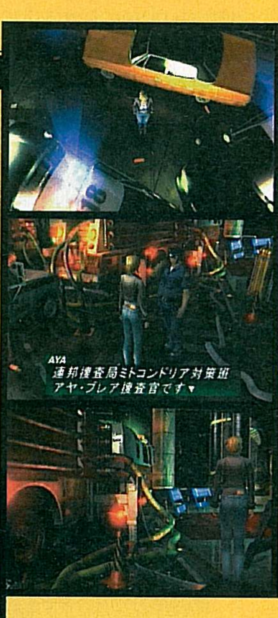






RENDERS IN MOTION

Es el mejor nombre que se nos ha ocurrido para catalogar la sorprendente escena frente a Akrópolis Tower. Según avancemos o retrocedamos con Aya seremos partícipes de una especie de secuencia de vídeo gobernada por nuestros movimientos. Y lo mejor de todo es que si nos quedamos quietos, mantiene la calidad de un escenario prerrenderizado.

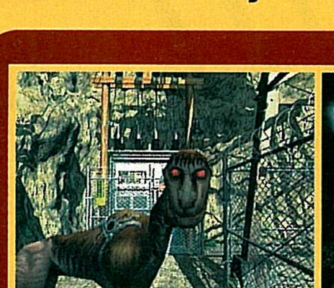


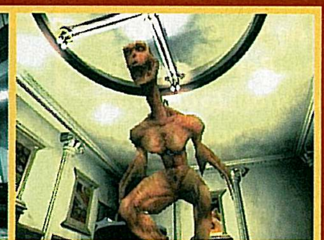




made in japan

El Cinematic RPG basado en la obra de Hideaki Sena se ha convertido ahora en Cinematic Adventure para deleitarnos con un desarrollo al más puro estilo Resident Evil y ese toque mágico de Square







La parada de los monstruos. Son la auténtica salsa de **PEII** y una buena muestra de las aberraciones que encierra la mente humana, por lo menos la de **Ryoji Shimogama**, creador de estas criaturas. Su aparición vendrá precedida de una imagen estática en negativo y una vibración del *pad*.

SUPER Information

FORMATO	2CD ROM
PRODUCTOR	SQUARESOFT
PROGRAMADOR	SQUARESOFT

PARASITE EVE II fue el título que junto a GT2000 de SCEI y VALKYRIE PROFILE de ENIX más me impresionó del pasado **Tokyo Game Show**, con su nuevo *look* al más puro estilo RESIDENT EVIL y el espeluznante diseño de sus criaturas. **PARASITE EVE II** ha sido desarrollado por la división de SQUARE en **Osaka**, aunque mantiene a nombres míticos en su *staff* como **Hironobu Sakaguchi** o **Tetsuya Nomura** (diseñador de personajes de FFVII y VIII, B. F. MUSASHIDEN y el primer PARASITE). Desgraciadamente, la compositora **Yoko Shimomura** ha sido sustituida por **Naoshi Mizuta**, pero hemos ganado un nuevo ídolo, **Ryoji Shimogama**, el insigne creador de las indescriptibles bestias del juego. El cambio más importante de **PARASITE EVE II** respecto a la primera parte es la completa transformación en aventura, con la consiguiente aparición de mapas, puzzles y objetos y la desaparición de la barra *ATB* en los combates. Ahora podemos disparar en cualquier momento y movernos con más libertad y eficacia para escapar del ataque enemigo. Todo lo demás sigue prácticamente igual, pero adaptado a nuestros días, con secuencias *CG* que superan todo lo visto hasta el momento, con una aberrante transformación en la cafetería, gráficos prerrenderizados de altísima calidad, texturas a gran resolución en los personajes, efectos de luz, reflejos en cristales, una soberbia animación

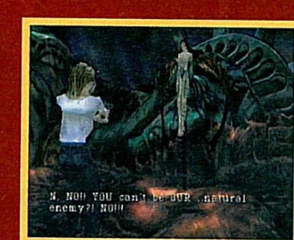




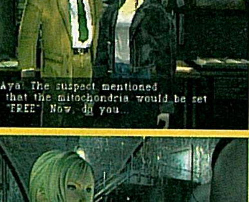
Las secuencias CG de **PARASITE EVE II** son las más brillantes que ha creado SQUARE hasta la fecha. Prepárate para más de 20 minutos de sorprendente y realista animación por ordenador.

JUEGOS DE IMAGINACION Y MISTERIO

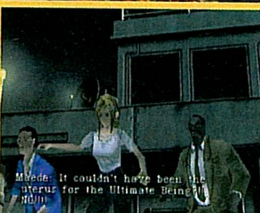
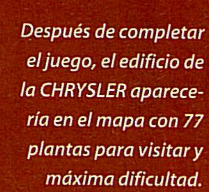


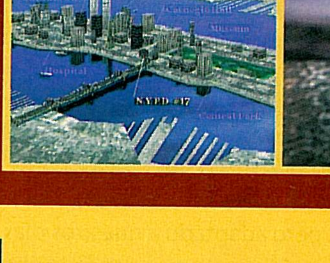
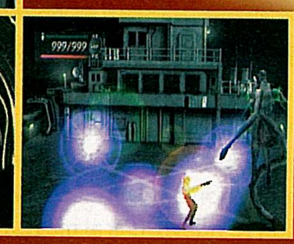


Parasite Eve. El primer PARASITE apareció el 29 de Marzo del 98 en **Japón**. En su creación participó gran parte del *staff* de FFVII y los siete mejores especialistas de cine de acción de **Hollywood** para supervisar las escenas CG. El *Cinematic RPG* de SQUARE estaba dividido en seis días (*Resonance, Fusion, Selection, Conception, Evolution* y *Liberation*), y aunque completarlo no llevaba más de diez horas, es recordado como uno de los grandes de SQUARE.

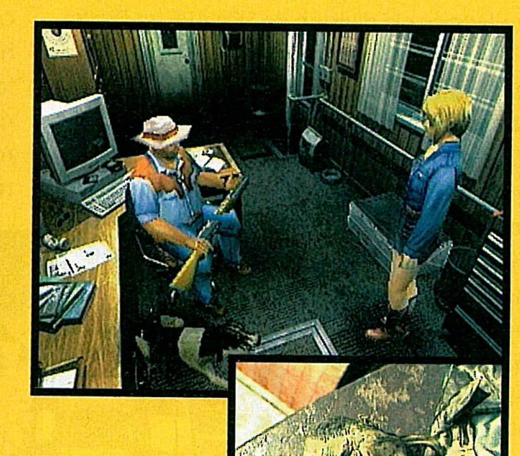

Las secuencias CG del primer PARASITE eran uno de los platos fuertes del juego. Aquí vemos a la bella pero letal Eve en acción.

Después de completar el juego, el edificio de la CHRYSLER aparecería en el mapa con 77 plantas para visitar y máxima dificultad.





El cambio de Cinematic RPG a Cinematic Adventure lleva implícito la aparición de numerosos items, ingeniosos puzzles para resolver y la aparición de un mapa para guiarnos por el juego a la perfección. Hasta el final del segundo escenario, Dryfield en el desierto de Mojave, no aparecerá ningún enigma de entidad.

LA MUTACION

Es una de las primeras secuencias CG del juego, pero puede calificarse como la más desagradable y realista de todas las que hemos visto hasta ahora.



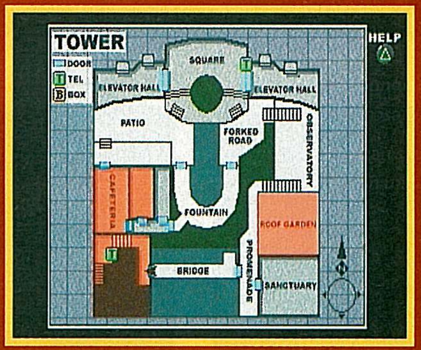






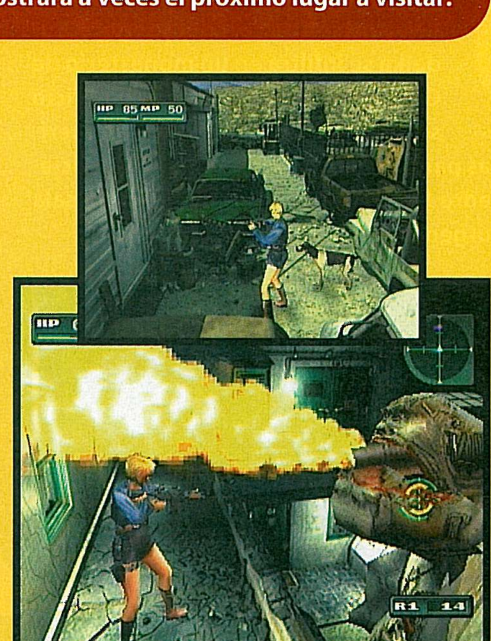
made in japan

y una grotesca colección de enemigos que protagonizarán vuestras mil siguientes pesadillas. Para ir abriendo boca os diré que la llegada de Aya al primer escenario del juego, Akropolis Tower, ha sido recreada con rutinas gráficas jamás experimentadas en ***PSX***. Lo que afortunadamente no ha cambiado es la omnipresencia de Aya Brea durante todo el juego, ahora con 27 años y más perfecta que nunca. Aquí se demuestra la sensualidad y encanto oriental respecto a las patéticas divas de occidente encabezadas por Lara Croft. Tras su inolvidable experiencia en Nueva York, Aya se ha trasladado a Los Angeles para formar parte del M.I.ST. (*Mitochondrian Investigation & Supression Team*), una de las numerosas secciones secretas del FBI, y seguir de cerca la letal evolución de las mitocondrias. Su investigación le llevará al mítico edificio Akropolis Tower y a otros lugares menos habituales, como un motel de carretera en el desierto de Mojave donde sufrirá el ataque de uno de los enemigos más desagradables del universo. Sólo nos queda soñar con Aya Brea y la posibilidad de ver este prometedor **Parasite Eve II** en **España**. **THE ELF**



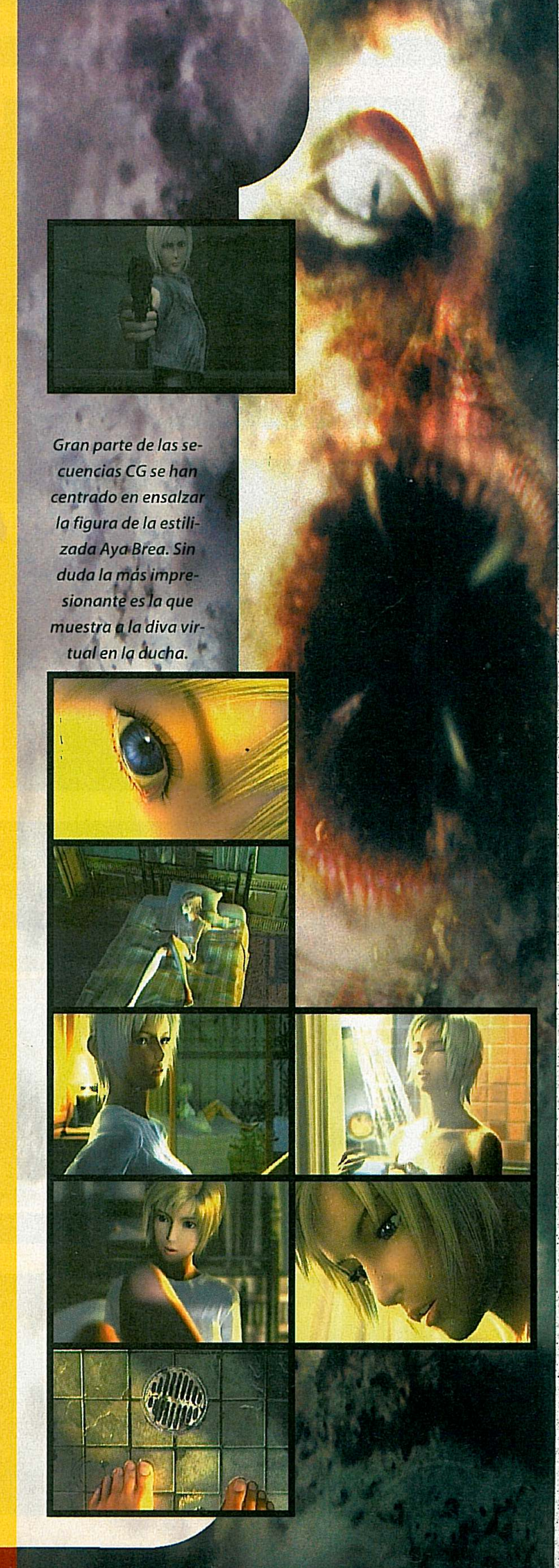


Los mapas antiparasitarios. Otra de las novedades de esta segunda parte es la existencia de mapas que nos mostrarán las habitaciones visitadas, las zonas donde encontraremos enemigos (marcadas en rojo), el emplazamiento del teléfono para salvar partida y la caja de munición. También nos mostrará a veces el próximo lugar a visitar.







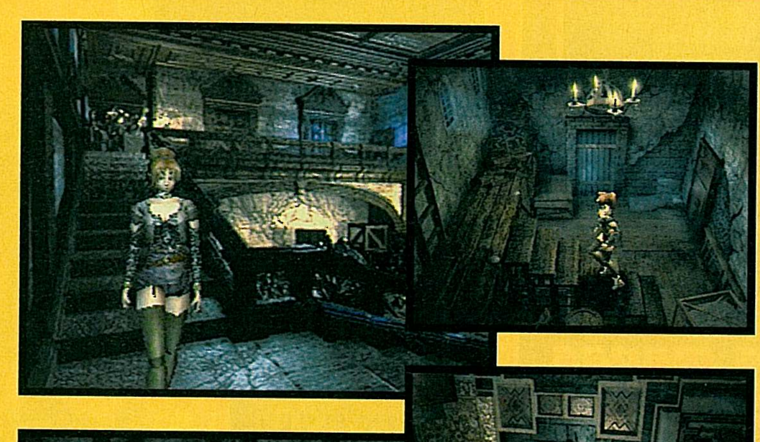


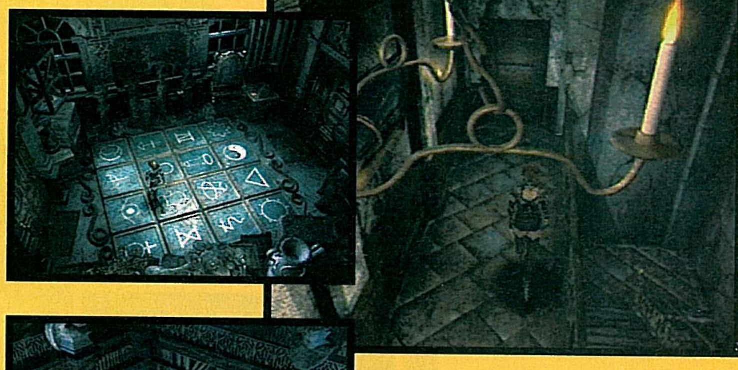
Gran parte de las secuencias CG se han centrado en ensalzar la figura de la estilizada Aya Brea. Sin duda la más impresionante es la que muestra a la diva virtual en la ducha.

JUEGOS DE IMAGINACION Y MISTERIO

KOUDELKA

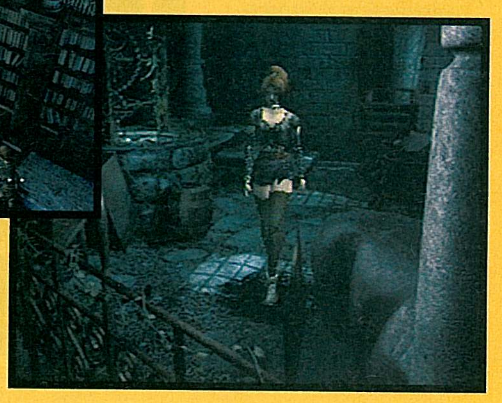












Tres es multitud

En la introducción del juego, Koudelka se infiltra en un monasterio de Gales. Nada más acceder al edificio se encuentra con un joven malherido, Edward. A partir de ese momento unirán sus fuerzas para desentrañar el enigma que encierra el antiguo complejo monacal hasta que hallan al Padre James O'Flaherty, en la primera sala que permite guardar partida del juego. Pero pronto surgen las desavenencias en el trío.



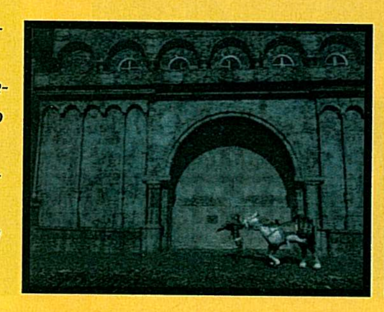


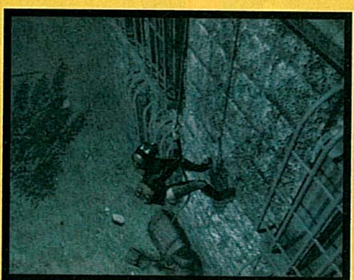


KOUDELKA ha creado una gran expectación. Y no era para menos después de contemplar escenas con las secuencias que atesoran los cuatro CDs que comprende el juego. Ahora, que ya hemos tenido oportunidad de disfrutar con la entrega japonesa del juego, hemos comprobado que esta producción de SNK tiene dos caras muy diferentes: por una lado un magnífico argumento y unas *intros* alucinantes, y por otro lado un sistema de juego un tanto decepcionante. Sin embargo, merece la pena adentrarse con la protagonista en el monumental complejo de Nemeton para degustar el estilo barroco que



La extensa introducción nos presenta el impresionante aspecto que presenta el monasterio donde transcurre toda la aventura de KOUDELKA.









Fundada por ex-miembros de SQUARESOFT, la compañía SACNOTH ha dado vida a uno de los RPG más originales para PlayStation. Nosotros te desvelamos la belleza y misterios de esta criatura llamada Koudelka.



SUPER Information

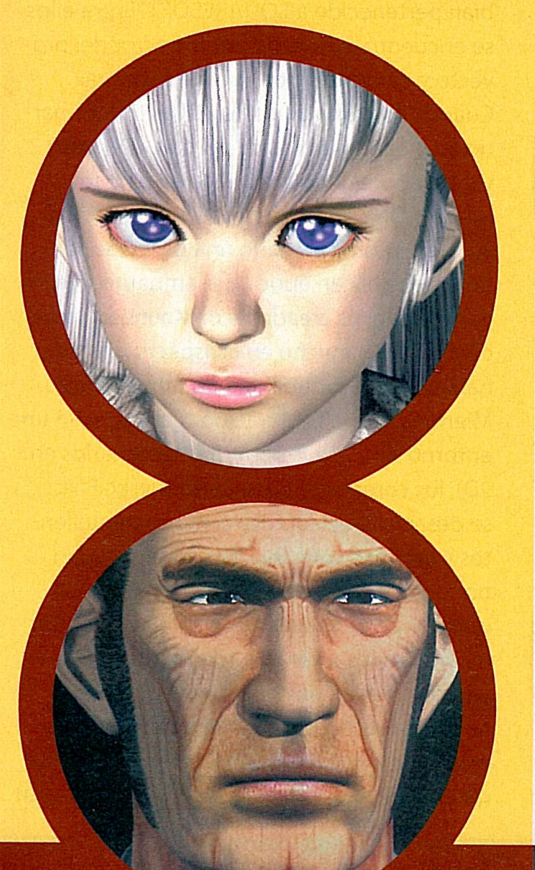
FORMATO	4 CD ROM
PRODUCTOR	SNK
PROGRAMADOR	SACNOTH



Los centenarios muros del edificio albergan fantasmas en su interior. Como esta pequeña muchacha que se burla de Koudelka y sus compañeros, incluso poniendo en peligro sus vidas.



SACNOTH ha empleado en la reconstrucción de cada una de las salas del monasterio. Pero la joven aprendiz de bruja, Koudelka, no estará sola en la aventura. Ella ha sido conducida hasta allí guiada por la voz de un fantasma, y nada más entrar se encuentra a un joven malherido llamado Edward. Este cazador de tesoros ha acudido a Nemeton seducido por las leyendas que rumorean que el sitio se encuentra repleto de riquezas. El último integrante del grupo, el Padre James O'Flaherty, ha sido enviado por el mismísimo Vaticano para investigar qué ocurre en el lugar. A lo largo del juego seremos testigos de las desavenencias entre los protagonistas, en secuencias poligonales que nos irán desvelando los aberrantes crímenes y sucesos que han tenido lugar en el monasterio, con unos diálogos en inglés muy dinámicos, mejores que los de Resident Evil, y que se podrían comparar a los que vimos en Metal Gear Solid. Pero donde **Koudelka** raya en la perfección, es en las impresionantes secuencias





JUEGOS DE IMAGINACION Y MISTERIO

KOUDELKA

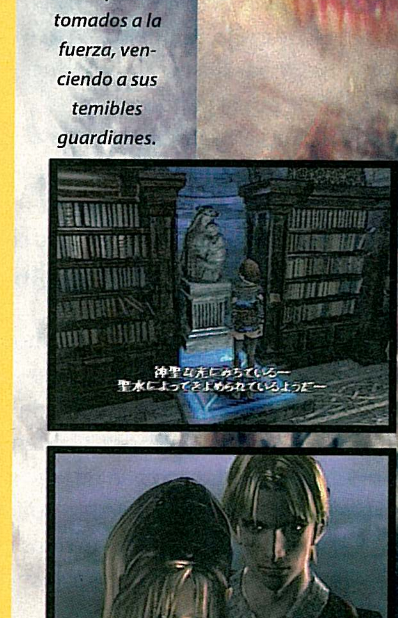
Este es el ser que tenía sumido en la aflicción al espíritu del monasterio y sus inquilinos.



que salpican la aventura. Es ahí donde se nota la maestría de los desarrolladores que habían pertenecido a SQUARESOFT. Entre ellos se encuentra **Hiroki Kikuta**, director del proyecto y compositor de la banda sonora. Cuando formaba parte de SQUARESOFT participó creando la música de SEIKEN DENSETSU 2 y 3 para ***SUPER FAMICON*** y SOUKAIGI para los 32 *bits* de SONY. Ahora ha vuelto a demostrar sus dotes componiendo una banda sonora de las que hacen época. Sin embargo, como ya he dicho,los creadores de **KOUDELKA** se han concentrado mucho en el aspecto gráfico y han dejado la jugabilidad un tanto de lado. Mientras que la exploración transcurre en un entorno similar a RESIDENT EVIL (escenarios en 2D), los combates, al estilo de SHINING FORCE, se desarrollan en 3D. Pero son bastante lentos y un poco confusos. Las armas acaban por deteriorarse, pero no hay un medidor que nos avise de este hecho. Para encontrar nuevas armas o víveres, tendremos que inspeccionar el monasterio o luchar, pues no hay ninguna tienda para tal efecto. Aún así, os advierto que **KOUDELKA** es una experiencia que merece la pena vivir.

R. DREAMER

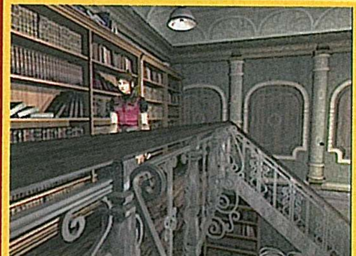
Los sitios para salvar tendrán que ser tomados a la fuerza, venciendo a sus temibles guardianes.



JUEGOS DE IMAGINACION Y MISTERIO

BIOHAZARD 2 VALUE PLUS

Al detalle. **Los usuarios de *DREAMCAST* se van a encontrar con el mismo RESIDENT EVIL 2 que en *PLAYSTATION*. Sin embargo, hay una diferencia por la que merece la pena vivir de nuevo la aventura. Todos los fondos prerrenderizados han sido mejorados mostrándonos con todo detalle cada escenario. Al contrario de lo que ocurría en la versión de *PC*, donde aparecían lavados, en *DREAMCAST* nos hemos encontrado con un apartado gráfico impecable y bastante mejorado.**









Los brazos de varios zombies hambrientos surgen entre las tablas que sellan las ventanas de la comisaría. Ahora, en DREAMCAST, podemos apreciar la escena claramente y, ten cuidado, porque si andas un poco despistado verás cómo te vuelven a sorprender asustándote de nuevo.



Especial. **La versión de RESIDENT EVIL 2 para *DREAMCAST* incorpora un modo especial en el que se incluyen tres juegos. Ya no tendréis que sufrir para disfrutar con *4TH Survivor* o *Toffu* y, además, se ha añadido el modo *Extreme Battle*. En este último podréis elegir entre cuatro personajes, incluido Chris Redfield. El objetivo es regresar desde el laboratorio hasta la comisaría. Por el camino hay que encontrar cuatro bombas y, una vez obtenidas, colocarlas en lugares estratégicos para volar el lugar.**







Pocas cosas nuevas os podemos contar de un título como **RESIDENT EVIL 2**. Desde su aparición es ***PLAYSTATION*** no ha cesado de recibir halagos. Su posterior conversión a ***PC*** sufrió algunas mejoras, sobre todo en el diseño de los personajes y nuevas opciones. Ahora, los usuarios de ***DREAMCAST*** van a poder disfrutar con este «pedazo» de juego y presumir de haber visto la mejor versión de todas. La capacidad de la consola ha sido utilizada para ofrecernos un apartado gráfico impecable. Los personajes han sido recreados con todo detalle superando con creces la entrega para ***PLAYSTATION***. Pero el cambio resulta más evidente en los fondos 2D. Mientras que en las versiones de ***NINTENDO 64*** y ***PC*** no se podían apreciar bien los detalles, en ***DREAMCAST*** se muestran en todo su esplendor. En lo que a la jugabilidad se refiere, **RESIDENT EVIL 2** cuenta en esta ocasión con diferentes modos de juego. La aventura no ha cambiado respecto al original, pero se ha incorporado el Modo







Alguien puede pensar que la aparición de RE 2 para Dreamcast resulta un poco repetitiva. Sin embargo, los cambios introducidos y el excelente apartado gráfico la convierten en la mejor versión de la obra de Capcom

made in japan

SUPER Information

FORMATO	2 GD ROM
PRODUCTOR	CAPCOM
PROGRAMADOR	CAPCOM











La pequeña Sheryl huye despavorida de un policía zombie. Claire contempla cómo la niña se pierde en la comisaría sin poder hacer nada por ella.

Arrange, que cambia los objetos de lugar como un aliciente para aquellos que ya se conocían el juego. Pero la principal novedad es que las modalidades *Toffu* y *4TH Survivor* podrán ser seleccionadas desde el principio junto a una nueva llamada *Extreme Battle*. Además, en esta versión hallaréis una opción en la que se irán abriendo distintas imágenes, con los diseños de escenarios y personajes utilizados en la creación del juego, y las secuencias que hay en la aventura, para que disfrutéis con ellas en cualquier momento. En resumen, una buena inversión para los amantes de la saga. **R. DREAMER**





JUEGOS DE IMAGINACION Y MISTERIO

CASTLEVANIA LEGACY OF DARKNESS

LEGACY OF DARKNESS ofrece una nueva reencarnación de Drácula aún más aterradora que la del primer CASTLEVANIA. Se te caerán las bragas al suelo de la impresión.

Cornell posee la habilidad de transformarse en hombre-lobo y multiplicar con ello su poder de ataque y salto.

JUGADORES	VIDAS	FASES	EXPANSION PAK	VIBRATION PAK	GRABAR PARTIDA
1	1	14	SI	SI	MEMORY PAK

Los nuevos escenarios y jefazos son aún más impresionantes que los del CASTLEVANIA original. Y es que se nota bastante la aportación del cartucho de 4M. El modo Hi-res es algo brusco, aunque no tanto como el de HYBRID HEAVEN.

Uno de los apartados que más han mejorado respecto al primer cartucho de NINTENDO 64, principalmente por la incorporación de algunas melodías clásicas de la saga CASTLEVANIA, que los fans no tardarán en reconocer.

LEGACY OF DARKNESS es una nueva muestra, como lo fue su antecesor, de que unos efectos de sonido concretos en el momento acertado causan el mismo impacto que cualquier susto visual. Si no me crees, espera a adentrarte en el bosque.

El control del personaje ha mejorado bastante (principalmente el salto), pero LEGACY OF DARKNESS sigue presentando el mismo gran defecto de su antecesor: el sistema de cámaras conduce en muchos casos a una muerte segura.

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD
93	91	90	87





La saga de los Belmont vuelve a visitar los 64 bits de Nintendo en un título que no es exactamente una novedad, sino una versión especial del mismo Castlevania que irrumpió en Europa hace poco más de un año

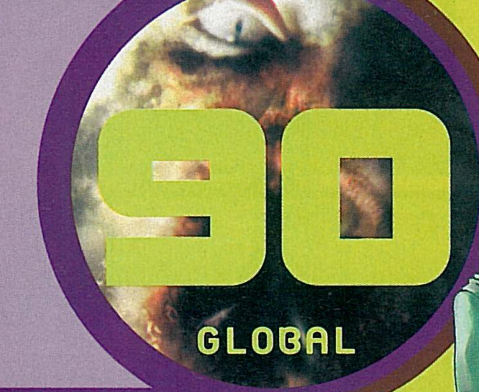
SUPER Information

MEGAS	128
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	KCE KOBE



La desmesurada velocidad con que KONAMI comercializó el primer CASTLEVANIA para **NINTENDO 64** hizo que desaparecieran muchos de los elementos anunciados durante su desarrollo, como los personajes de Cornell y Kola o la posibilidad de utilizar la ampliación de 4M. Por ello, en una acción poco habitual dentro del mundo de los videojuegos, KCE KOBE ha creado una versión especial de aquel cartucho, bajo el nombre de **CASTLEVANIA LEGACY OF DARKNESS**, que ofrece no sólo aquellos elementos desaparecidos, sino otra línea argumental, mejores gráficos y nuevos escenarios y enemigos que se intercalan con localizaciones y villanos de la anterior entrega. La mansión, el bosque o el laberinto de setos del CASTLEVANIA original vuelven a aparecer ante los ojos del usuario, aunque con algunas diferencias. Junto a ellos, el usuario podrá visitar nuevos parajes, como un barco fantasma o los tejados del castillo de Drácula. La acción de **LEGACY OF DARKNESS** transcurre ocho años antes de la aparición de Carrie y Reinhardt, con el hombre-lobo Cornell como protagonista. Aunque el juego ofrece muchos de los escenarios y enemigos del primer CASTLEVANIA, la gente de KCEK ha hecho un es-

LEGACY OF DARKNESS ofrece escenarios del anterior CASTLEVANIA de NINTENDO 64, como la mansión o la torre del reloj, junto a otros parajes de nuevo cuño, como el barco fantasma.









CASTLEVANIA LEGACY OF DARKNESS

A Fondo

fuerzo emcomiable por variar el juego lo suficiente como para hacerlo interesante, incluso para aquellos que jugaron con la primera entrega, aunque no les haga demasiada gracia volver a pagar por una versión mejorada de un juego que ya poseen. Al menos LEGACY OF DARKNESS no desmerece en absoluto a lo que se espera de un CASTLEVANIA: hay jefazos verdaderamente impresionantes (la serpiente marina o nuestro viejo amigo el esqueleto gigante, escenas truculentas, una música sensacional y una jugabilidad bastante buena (empañada por el nefasto sistema de cámaras, ya que en eso no ha cambiado mucho desde la primera entrega). Esta claro que todos hubieramos quedado infinitamente más satisfechos si **LOD** hubiera sido un juego completamente nuevo, pero al menos aporta las suficientes novedades como para llamar nuestra atención, al menos hasta que el CASTLEVANIA RESURRECTION de *DREAMCAST* sea una realidad.

NEMESIS







*Como en el anterior CASTLEVANIA, el protagonista de **LOD** llega a convertirse en vampiro si es mordido por uno.*



Henry

Completa la odisea de Cornell y podrás jugar con este nuevo personaje, que no es otro que el niño (ya crecidito) que nuestro amigo el hombre-lobo salvó de las garras del jardinero Frankie ocho años antes.





Carrie y Reinhardt

Y si finalizas a su vez la aventura de Henry (rescatar a siete niños antes de que transcurran seis días) tendrás acceso a los dos personajes del anterior CASTLEVANIA, aunque no presentan grandes mejoras.


CENTRO MAIL
www.centromail.es
RESIDENT EVIL™ 3
NEMESIS
RESIDENT EVIL 3
NEMESIS
EIDOS
CAPCOM
8.990
8.490
PlayStation
RESERVA TU RESIDENT EVIL 3 NEMESIS
Y PODRÁS OBTENER UNA DE LAS 3.000 GORRAS,
2.000 POSTERS Ó 1.000 CAMISETAS DEL JUEGO.

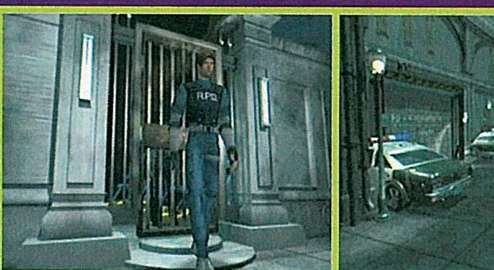
JUEGOS DE IMAGINACION Y MISTERIO

RESIDENT EVIL 2



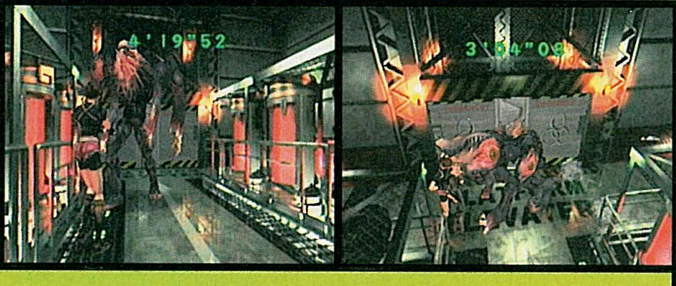
Una vuelta de tuerca

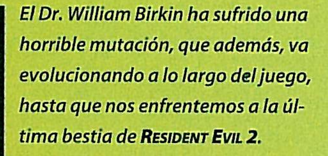
Cuando termines la primera parte de la aventura con un personaje, podrás grabar una partida. En ella comienzas el juego con el otro protagonista. En esta ocasión, la historia arranca en la parte trasera de la comisaría y comprobarás que son bastantes los cambios. En algunas zonas donde antes acechaban inofensivos zombies hallarás terribles *lickers*. Y lo peor de todo es la aparición del imponente Tyrant, que hará acto de presencia al regresar después de apagar las llamas del helicóptero.









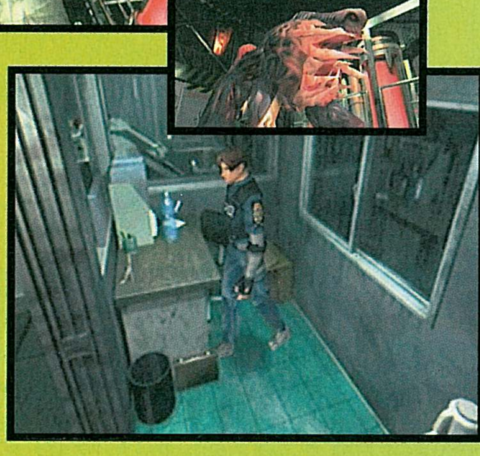


El Dr. William Birkin ha sufrido una horrible mutación, que además, va evolucionando a lo largo del juego, hasta que nos enfrentemos a la última bestia de ***Resident Evil 2.***

En el primer capítulo de Resident Evil *ya tuvimos la oportunidad de contemplar a los zombies de cadáveres desnudos. En esta entrega, tampoco han faltado a la cita, para desgracia de los dos protagonistas, Claire y Leon.*







JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	2 AVENTURAS
CONTINUACIONES	NINGUNA
EXPANSION PAK	SI
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS 95

se mejora la versión de PLAYSTATION, a excepción de los gráficos de fondo. sin embargo RESIDENT EVIL 2 tiene uno de los apartados gráficos más impresionantes de NINTENDO 64, incluyendo todas las secuencias de vídeo del original.

MUSICA 95

a pesar de que el cartucho cuenta con 512 megas, parece casi imposible que ANGEL STUDIOS haya podido incluir todo en su interior. la música permanece fiel a la composición para PLAYSTATION y hace gala de una calidad envidiable.

SONIDO FX 95

otro apartado que demuestra el excelente trabajo que han desarrollado los responsables de la versión para NINTENDO 64. las digitalizaciones utilizadas para recrear los sonidos de ambiente utilizando el chip de la consola son geniales.

JUGABILIDAD 93

creo que en este apartado está todo dicho. si te gusta la saga, ésta es una entrega que no puedes perderte. es una lástima que no se hayan incluido más modos de juego, como en las versiones para PC y DREAMCAST.

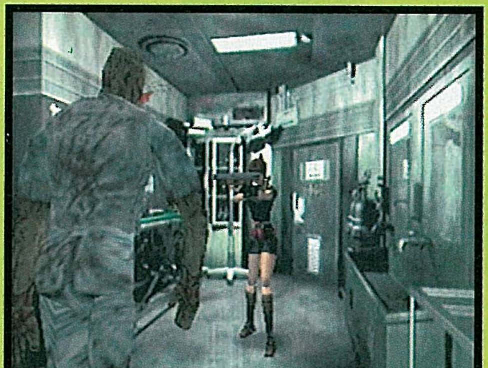


Nintendo 64

Parece indiscutible que la saga Resident Evil se ha convertido en la estrella más fulgurante del género que inauguró con su primer título. Y ya iba siendo hora de que los usuarios de Nintendo 64 pudieran disfrutar con ella

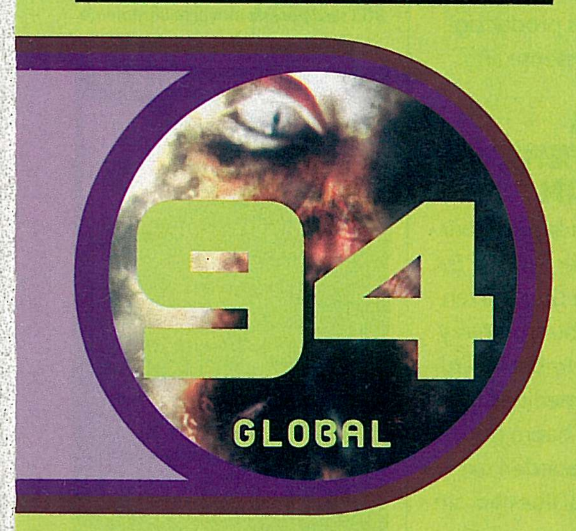
El fenómeno Resident Evil está alcanzando unas cotas de popularidad que nunca se hubiera imaginado su creador, **Shinji Mikami**, cuando concibió la idea original. El supervisa todo lo que tenga que ver con esta licencia y así lo ha hecho con la entrega para ***Nintendo 64***. Sin embargo, el juego ha sido desarrollado por un grupo programador norteamericano llamado ANGEL STUDIOS. Y hay que reconocer que, para las limitaciones que tiene esta consola, sobre todo en lo que a capacidad de almacenamiento se refiere, estos chicos se lo han currado de lo lindo. Las 512 megas del cartucho, además de contener el juego, incorporan todas las secuencias de vídeo que tanto nos impactaron en ***PSX*** para que la aventura no pierda ni un ápice de su encanto. Pero lo que más destaca es el aspecto que presentan los personajes, con un *look* mucho más realista que en los 32 *bits* de SONY. Sin embargo, los escenarios, si no contamos con un *Expansion Pak*, verán reducida considerablemente su calidad restando brillantez al juego. Por otro lado, si ya habíais tenido la oportunidad de disfrutar con el original, esta entrega cuenta con un modo *Randomizer* que cambiará los objetos de lugar. Además, se puede elegir el nivel de violencia y el color de la sangre, para que los más pequeños también disfruten con esta pedazo de aventura. No hay duda de que los usuarios de ***N64*** agradecerán el esfuerzo.

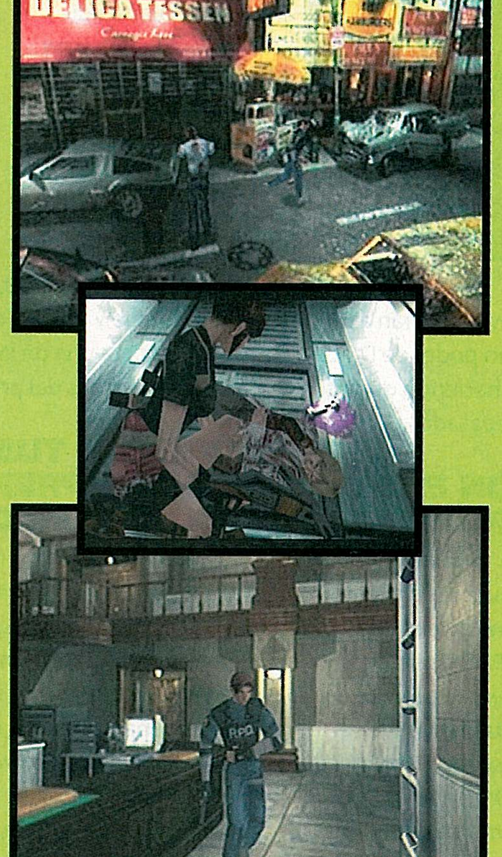
R. DREAMER



SUPER Information

MEGAS	512
PRODUCTOR	CAPCOM
PROGRAMADOR	ANGEL STU.

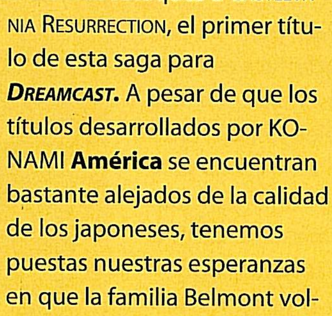






En la primera aventura, Claire tiene que crear una vacuna. Gracias a ella podrá salvar a Sheryl de la infección que le ha afectado, pero la elaboración es complicada y peligrosa.

JUEGOS DE IMAGINACION Y MISTERIO



Los escenarios de CASTLEVANIA RESURRECTION presentan un nivel de detalle y una ambientación asombrosa. En estas pantallas podemos observar a Sonia Belmont.

KONAMI PREPARA CASTLEVANIA PARA DREAMCAST

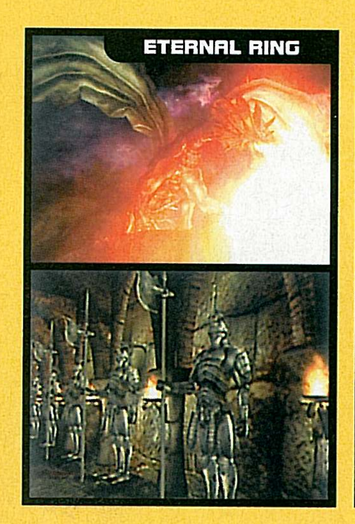
La filial americana de KONAMI está dando los últimos retoques a CASTLEVANIA RESURRECTION, el primer título de esta saga para ***DREAMCAST***. A pesar de que los títulos desarrollados por KONAMI **América** se encuentran bastante alejados de la calidad de los japoneses, tenemos puestas nuestras esperanzas en que la familia Belmont volverá a la vida por la puerta grande. El juego cuenta con cinco zonas y treinta enemigos diferentes, sin contar con los jefes finales. Los protagonistas elegidos para este capítulo son Sonia y Victor Belmont, que de nuevo volverán a luchar contra el maligno poder de Drácula, como han venido haciendo durante generaciones su antepasados.

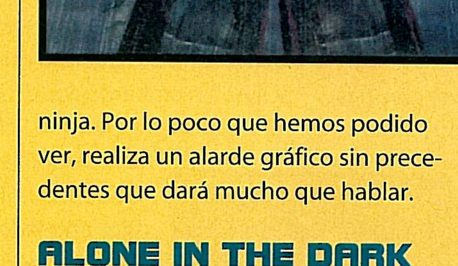


Sin duda, éste será uno de los temibles enemigos finales clásicos ya dentro de la saga CASTLEVANIA.

PLAYSTATION 2 YA CUENTA CON DOS TITULOS DE TERROR

FROM SOFTWARE anunció en el pasado **Tokyo Game Show** que estaba creando un juego para ***PSX 2*** bajo el nombre de ETERNAL RING. El aspecto, en general, es bastante tenebroso y nos recuerda bastante a su saga KING'S FIELD. Por otro lado, CAPCOM prepara ONIMUSHA, un *survival horror* basado en el mundo y la mitología de los guerreros ninja. Por lo poco que hemos podido ver, realiza un alarde gráfico sin precedentes que dará mucho que hablar.





ONIMUSHA está enmarcado dentro de la época medieval japonesa con los guerreros ninjas como protagonistas.

ALONE IN THE DARK SE ADENTRA EN LA NUEVA GENERACION

ALONE IN THE DARK es una de las aventuras más revolucionarias y conocidas de ***PC***, al igual que sus secuelas. Ahora, la compañía DARKWORKS e INFOGRAMES, vuelven a resucitar el espíritu de este clásico con una cuarta edición para ***PLAYSTATION*** y ***DREAMCAST***. El juego se basará más en el suspense que en el terror. Sonidos cuya procedencia desconocemos, misterios ocultos, cámaras cinemáticas, una banda sonora de cine y efectos de sonido inquietantes para una de las producciones más esperadas del presente año.

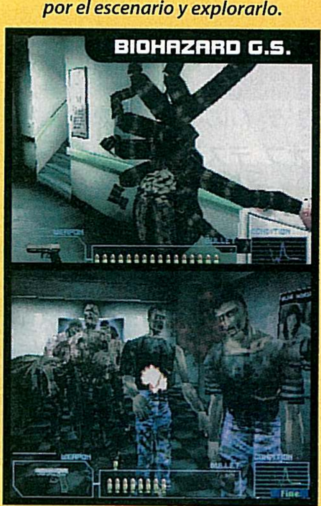


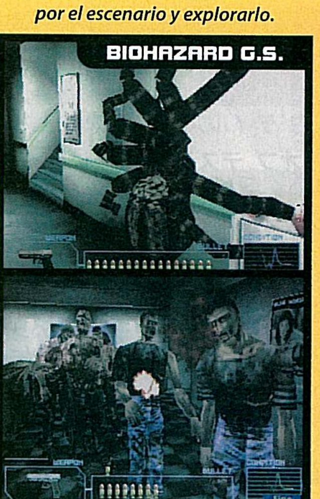
En el **ECTS** pudimos observar la pantalla superior en movimiento, quedándonos atónitos ante los espectaculares juegos de luces de AITD IV.

ELIMINA A TUS ZOMBIES PREFERIDOS CON LA GUNCON

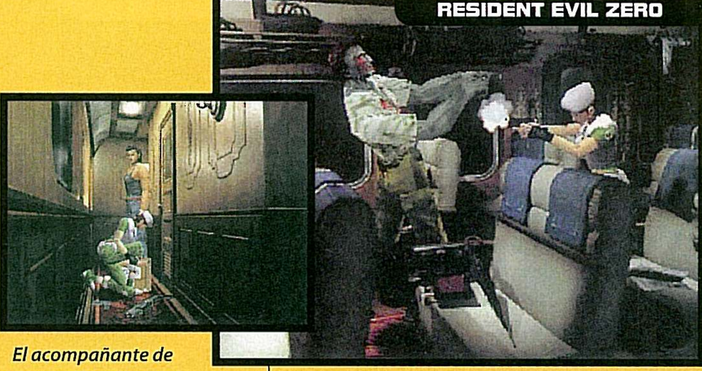
El 27 de Enero se lanzó en **Japón** BIOHAZARD GUN SURVIVOR, el primer RESIDENT EVIL *shoot'em-up*. Utilizando la *GunCon* tendremos que liquidar zombies, arañas y demás fauna creada por Umbrella, en una pequeña ciudad del medioeste americano. Pero también habrá que resolver puzzles, ya que se pueden explorar los escenarios con total libertad, sin olvidarnos de afinar nuestra puntería.

Además de emular a TIME CRISIS, en BGS será posible moverse libremente por el escenario y explorarlo.







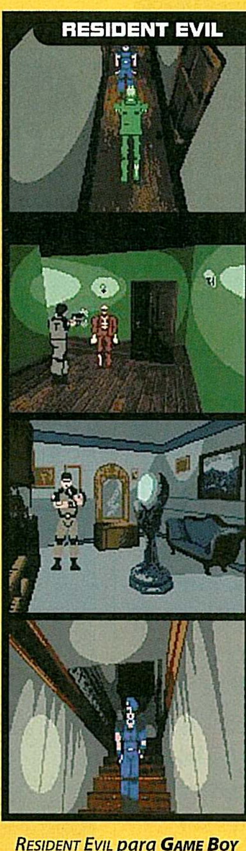


El acompañante de Rebecca Chambers no podrá ser controlado por el jugador, al contrario de lo que sucedía con los personajes de la primera y segunda parte.

NINTENDO 64 TENDRA UN RESIDENT EVIL EN TOTAL EXCLUSIVA

Por fin los usuarios de **NINTENDO 64** podrán presumir de contar con un RESIDENT EVIL exclusivo para su consola. El juego se sitúa en un corto espacio de tiempo antes de los acontecimientos del primer RESIDENT. La protagonista es Rebecca Chambers, que ya aparecía en el RE original. Habrá otro personaje pero no se podrá jugar con él, y también se ha eliminado el sistema de los baúles.





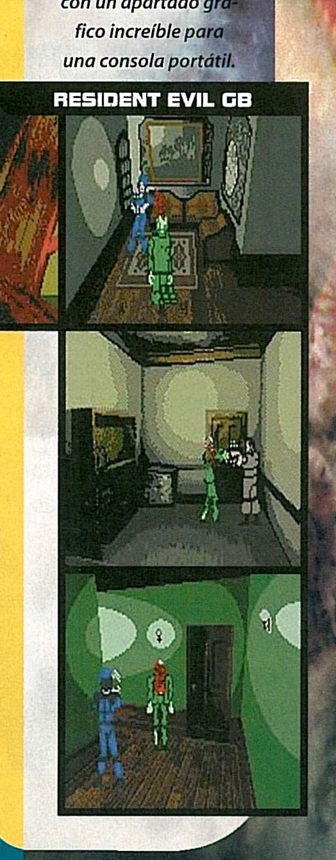
RESIDENT EVIL para **GAME BOY COLOR** contará con los dos protagonistas del original.

LA PORTATIL DE NINTENDO TOMADA POR LOS ZOMBIES

Aquí tenéis más pantallas para que comprobéis el fenomenal aspecto que presenta la versión de RESIDENT EVIL para **GAME BOY COLOR**. Por lo que sabemos, el juego va a ser idéntico a la primera entrega, eso sí, teniendo en cuenta las limitaciones del *hardware* de la consola.

Como podemos comprobar en estas pantallas, las tomas del original están fielmente representadas con un apartado gráfico increíble para una consola portátil.



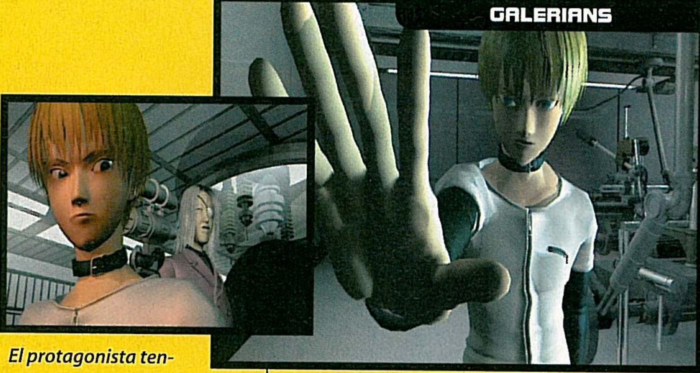


TOP 10

1	SILENT HILL	PLAYSTATION ■ KONAMI
2	RESIDENT EVIL 1 Y 3	PLAYSTATION ■ CAPCOM
3	RESIDENT EVIL 2	PLAYSTATION, N64, DREAMCAST ■ CAPCOM
4	CLOCK TOWER 2	PLAYSTATION ■ HUMAN
5	DINO CRISIS	PLAYSTATION ■ CAPCOM
6	ENEMY ZERO	SATURN ■ SEGA
7	D2	DREAMCAST ■ SEGA
8	ECHO NIGHT	PLAYSTATION ■ FROM SOFTWARE
9	PARASITE EVE II	PLAYSTATION ■ SQUARE SOFT
10	CASTLEVANIA SOTN	PLAYSTATION ■ KONAMI

JUEGOS DE IMAGINACION Y MISTERIO





El protagonista tendrá que enfrentarse a su destino y sus enemigos haciendo uso de sus poderes psíquicos a lo largo de una escalofriante y misteriosa aventura.

CRAVE ENT. TRAE GALERIANS AL MERCADO EUROPEO

Desarrollado por POLYGON MAGIC, GALERIANS se confirma como un título que basa su poder de seducción en el terror psicológico. Bajo la piel de un joven con poderes mentales recién adquiridos, podremos quemar a nuestros enemigos o lanzarles ondas telequinésicas. La aventura cuenta con más de 50 horas de juego y cerca de 70 minutos de espeluznantes secuencias de vídeo.



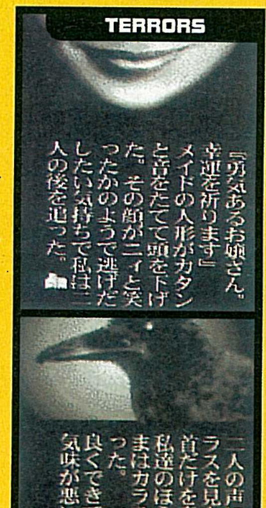
GALERIANS

GALERIANS

Con sus ondas telequinésicas, el protagonista acaba fácilmente con sus oponentes.

EL CONDE DRACULA SE HACE UN HUECO EN PLAYSTATION

VIRGIN va a lanzar en primavera la versión para los 32 *bits* de SONY de DRACULA. Este título ha recibido magníficas críticas de la prensa con su lanzamiento para ***PC***. La acción tiene lugar en los Cárpatos, donde el joven Jonathan Harker ha viajado para encontrar el castillo del Conde Drácula y rescatar a su prometida. El juego es una aventura al estilo clásico, con una perspectiva en primera persona y una ambientación sonora y gráfica que resulta totalmente impresionante.

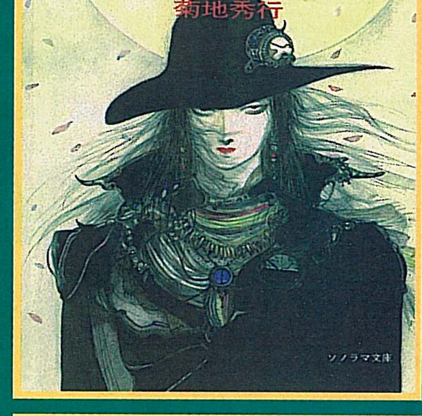


WONDERSWAN también cuenta con un título terrorífico. La aventura transcurre a pantallazos y con un sonido genial.

JUEGOS DE IMAGINACION Y MISTERIO

VAMPIRE HUNTER D





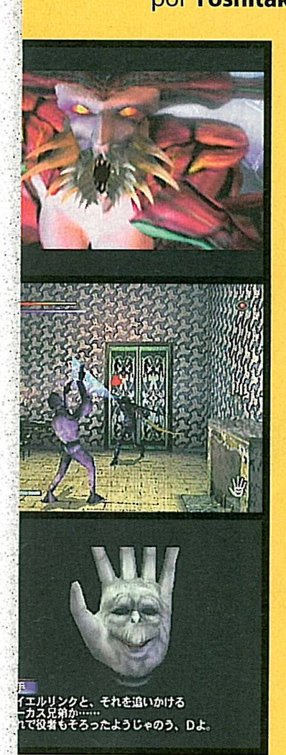




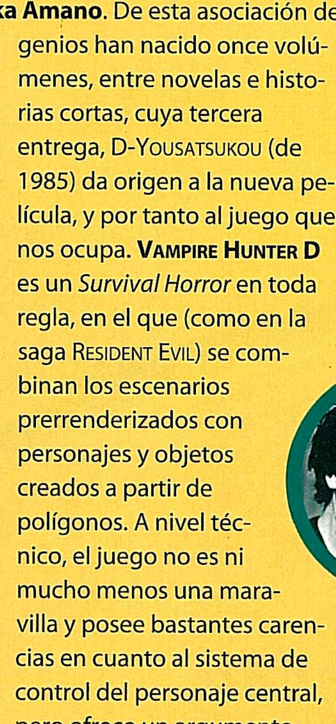
Curiosamente esta producción de VICTOR para **PLAYSTATION** no está basada en aquella película del año 85, sino en un nuevo largometraje de animación, a punto de estrenarse en los cines japoneses. El personaje de D, cazador de vampiros, nació en 1983 a partir de un relato de **Hideyuki Kikuchi**, ilustrado por **Yoshitaka Amano**. De esta asociación de genios han nacido once volúmenes, entre novelas e historias cortas, cuya tercera entrega, D-YOUSATSUKOU (de 1985) da origen a la nueva película, y por tanto al juego que nos ocupa. **VAMPIRE HUNTER D** es un *Survival Horror* en toda regla, en el que (como en la saga RESIDENT EVIL) se combinan los escenarios prerrenderizados con personajes y objetos creados a partir de polígonos. A nivel técnico, el juego no es ni mucho menos una maravilla y posee bastantes carencias en cuanto al sistema de control del personaje central, pero ofrece un argumento interesante. Johen Elbern, un viejo moribundo postrado en una silla de ruedas, contrata a



D para rescatar a su hija Charlotte, presa del vampiro Conde Mayerlink. Por desgracia para D, un clan rival de cazavampiros, los Marcus, han llegado antes que él al hogar de Mayerlink, el castillo Cheite, y deberá luchar contra ellos, además de acabar con las criaturas que habitan cada sala del castillo. Si habéis tenido la fortuna de ver la película del 85, bautizada por estas tierras como VAMPIRE HUNTER D EL CAZADOR DE ESPIRITUS, ya conoceréis los poderes que atesora D, nacido *Dampyr* (producto de la unión entre una humana y un vampiro) y cuya mano derecha posee ojos y boca propios. Dicha mano, ade-



El sueño de ***SCOPE*** *en sus frías y solitarias noches juveniles: una mano con boca incluida.*



Yoshitaka Amano. **El nombre de este gran artista japonés (conocido entre los aficionados a los videojuegos por sus diseños de personajes, naves y escenarios para la saga FINAL FANTASY) está tan unido a la creación de VAMPIRE HUNTER D como el del propio autor de las novelas, Hideyuki Kikuchi. Desde la publicación del primer relato, KYUUKETSUKI HANTAA D en 1983, Amano se ha encargado de ilustrar cada nuevo volumen de las novelas del personaje (y ya van once). Por su parte, estas ilustraciones han sido recopiladas en varios libros.**



PlayStation

Manga Zone

Conocido en España por el primer largometraje de animación de 1985, D, el cazador de vampiros, llega a PlayStation en un Survival Horror con muchas semejanzas en cuanto a gráficos y temática con la saga Resident Evil

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	VICTOR
PROGRAMADOR	VICTOR

El conde Mayerlink (no confundir con **J. C. Mayerick**, aunque su nombre y demacrado aspecto físico sean parecidos) es uno de los primeros jefazos finales de **Vampire Hunter D.**











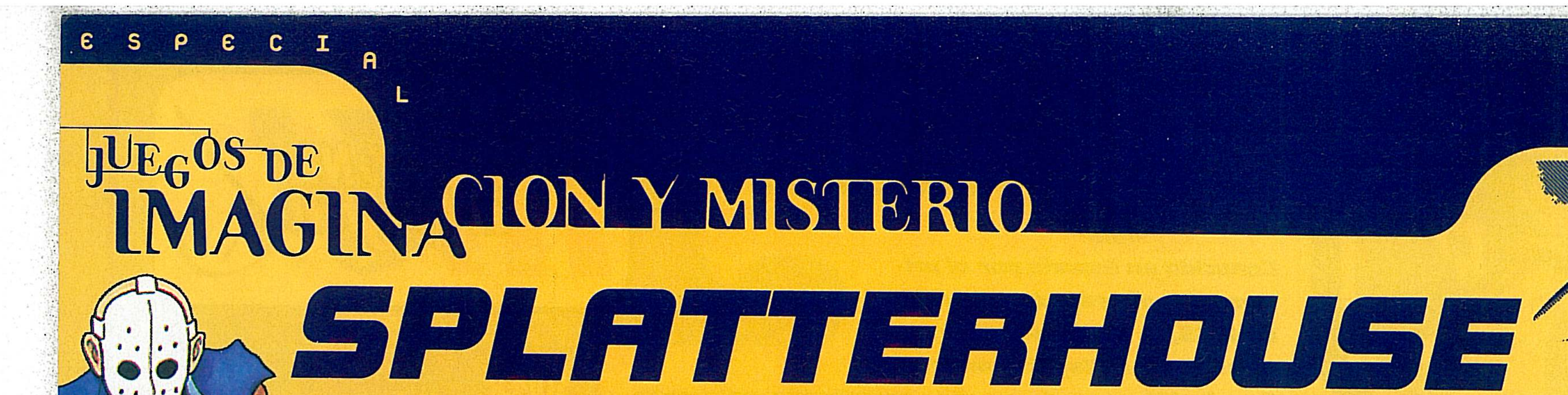






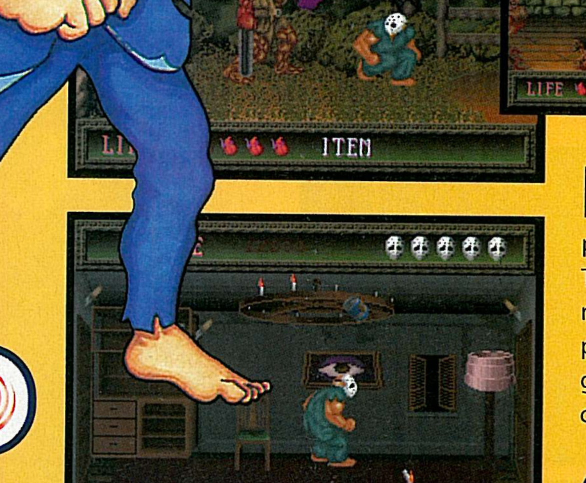
Vampire Hunter D contiene un buen número de puzzles y objetos para usar al estilo R. E. Lástima que el idioma sea un inconveniente.

más de proporcionar sabios consejos al jugador (por desgracia en japonés) puede utilizarse para extraer toda la vida de los seres que pululen por la pantalla. Como los Resident Evil, **Vampire Hunter D**, ofrece puzzles y bastantes dosis de aventura, además del combate directo contra lobos mutantes, murciélagos, zombies y otras criaturas de ultratumba, dando forma a un título bastante entretenido, pero no demasiado interesante en comparación a otros títulos actuales para ***PSX***. Eso sí, si consideras la película del 85 como un título de culto ,seguro que este **Vampire Hunter D** no te decepcionará. **NEMESIS**



Juegos de Imaginación y Misterio

SPLATTERHOUSE







Cada uno de los siete niveles del juego contaba con el omnipresente jefe final. La dificultad de éstos no era excesiva, a pesar de sus fieros aspectos.

No lo tendrán fácil los amantes del terror si lo que buscan es una *Coin-Op* que les ponga los pelos como escarpias. Salvo los The House of the Dead de SEGA (demasiado modernos para tener cabida en esta sección), pocos títulos han ahondado tanto en el desguace de todo tipo de seres de ultratumba como este **SplatterHouse** de NAMCO. La carnicería, en la que no se echarán en falta litros y litros de sangre,cobra vida, no ya sólo por la predisposición de *zombies* y demás seres a ser decapitados, amputados o reventados, sino por el escalofriante arsenal de armas con el que el personaje protagonista, con máscara a lo Jason (Viernes 13), no dudará en presentar batalla. Con doce años a sus espaldas, es de suponer que **SplatterHouse**, hoy por hoy, más que terror, dejará escapar alguna que

Desguazando. Si se dispone de las herramientas necesarias, desguazar cuerpos no es más que una tarea de niños. En SplatterHouse se disponen de escalofriantes armas para desarrollar este tipo de «actividades». Hachas, cuchillos, tuberías, rifles... e incluso los puños sirven para destrozar los, a priori, frágiles cuerpos de los *zombies* y demás seres de ultratumba. Eso sí, en ningún momento se atentará contra la vida de un ser vivo, ya sea humano o no. Y es que, aunque SplatterHouse es el máximo exponente del *gore* en los videojuegos, hasta en él se denota una cierta ética.











No hay demora posible. Si el jugador se mostraba demasiado lento, el más allá se encargaba de apretarle las tuercas para que acabase cuanto antes.





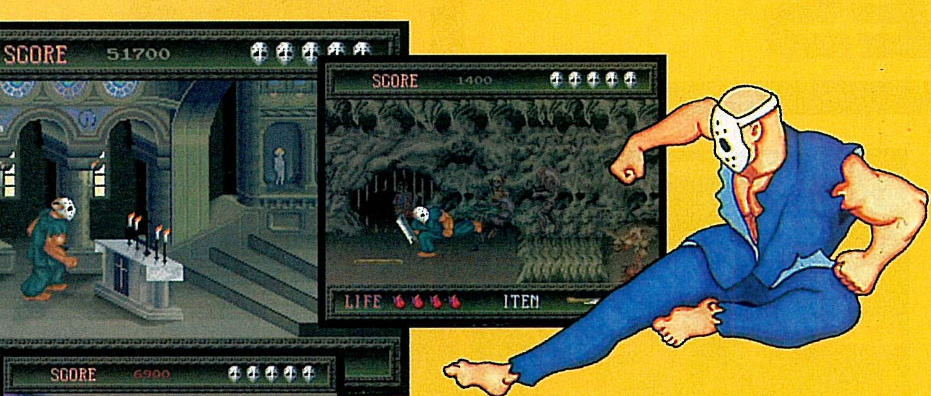




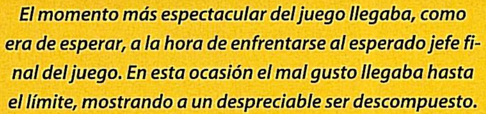


SplatterHouse es como una gigantesca y agitada botella de champán, tintada de rojo, que al ser abierta desparrama todo su contenido entre la excitación de los presentes. Una joya del gore que ya ha pasado a la historia









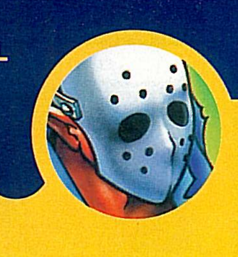
El momento más espectacular del juego llegaba, como era de esperar, a la hora de enfrentarse al esperado jefe final del juego. En esta ocasión el mal gusto llegaba hasta el límite, mostrando a un despreciable ser descompuesto.





otra sonrisa, fruto de la exageración a que se ven sometidas cada una de las situaciones del juego. Siete mundos en los que lo más inocente que el jugador encontrará será una preciosa silla con ganas de atravesar algo blandito con alguna de sus patas. Siete mundos que, todo sea dicho, no conforman (ni mucho menos) uno de los mejores juegos de la historia, pero que se ha ganado su huequecito en ésta gracias a la originalidad de su argumento, muy poco explotado por las compañías. **SplatterHouse** se ha convertido en un oscuro objeto de coleccionismo, que más allá de su limitada calidad, se ha ganado el reconocimiento de los usuarios más ávidos de sangre. Un juego, en fin, que sin aportar nada en cuanto a jugabilidad, sí se ha ganado su espacio en este especial merced a sus aberrantes desvíos visuales. **J. C. MAYERICK**







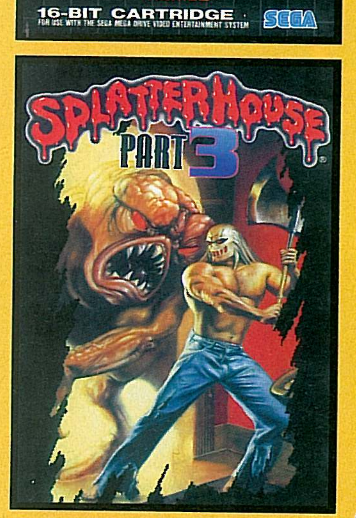
SPLATTERHOUSE

VERSIONES

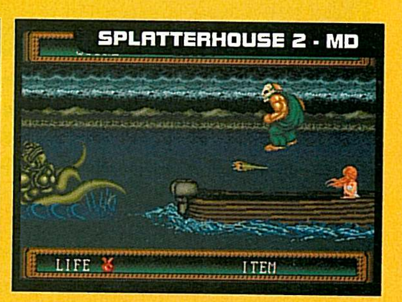
Como *COIN-OP* de culto que es, **SPLATTERHOUSE** gozó de muy pocas versiones, y sólo dos de ellas fueron fieles al original. Como siempre en estos casos, la adaptación para ***PC ENGINE*** (o ***TURBO GRAFX***, como se quiera) fue una de ellas, conservando todos y cada uno de los detalles de la ***COIN-OP*** original. También los conservó la versión para una máquina conocida en **Japón** y totalmente desconocida en nuestro país, llamada ***MARTY FM TOWNS***, de la que se dice fue la más cercana a la ***COIN-OP*** original. ***MEGA DRIVE*** contó con dos secuelas de **SPLATTERHOUSE**, la primera de ellas excepcional (la segunda, SPLATTERHOUSE PART 3, era un *beat'em-up* al estilo STREETS OF RAGE), programada en la época dorada de los 16 *bits* de SEGA. Por último, NAMCO programó en 1989 una versión *deformed* de **SPLATTERHOUSE** para la ***NES*** de NINTENDO, quedando un juego de lo más aparente y divertido. Pocas versiones, pero de calidad. **J. C. MAYERICK**





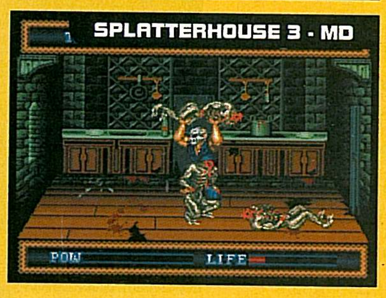














El espeluznante protagonista de SPLATTERHOUSE se torna algo cómico en esta versión para **NES**.





PLAYSTATION

1 **GRAN TURISMO 2** — NOVEDAD
Conducción • SCE
Tras muchas meditaciones, hemos decidido otorgar el título del más grande de *PlayStation* a Gran Turismo 2. Aunque sus rivales directos son de lo mejor de toda la historia del videojuego, hemos decidido premiar el enorme esfuerzo realizado por POLYPHONY DIGITAL.

2 **FINAL FANTASY VIII** — ↓
RPG • Squaresoft

3 **METAL GEAR SOLID** — ↓
Aventura • Konami

4 **DINO CRISIS** — ↓
Survival Horror • Capcom

5 **DRIVER** — ↓
Conducción • GTI

6 **QUAKE II** — ↓
Shoot´em-up • GTI

7 **KNOCKOUT KINGS 2000** — NOVEDAD
Deportivo • Electronic Arts

8 **CRASH TEAM RACING** — ↓
Conducción • SCE

9 **NBA LIVE 2000** — NOVEDAD
Deportivo • Electronic Arts

10 **SPYRO 2** — ↓
Plataformas • SCE

11 **READY 2 RUMBLE BOXING** — NOVEDAD
Deportivo• Infogrames/Midway

12 **MEDAL OF HONOR** — ↓
Shoot´em-up • Electronic Arts

13 **EL MAÑANA NUNCA MUERE** — ↓
Aventura espionaje • Electronic arts

14 **TOMB RAIDER IV** — ↓
Aventura 3D • Eidos

15 **I.S.S. PRO´98** — ↓
Deportivo • Konami

16 **SILENT HILL** — ↓
Survival Horror • Konami

17 **SYPHON FILTER** — ↓
Aventura • Sony C.E.

18 **FIGHTING FORCE 2** — ↓
Beat´em-up • Eidos

19 **WIP3OUT** — ↓
Conducción • SCE

20 **40 WINKS** — ↓
Plataformas • GTI

GAME BOY COLOR

1 **MARIO GOLF** — =
Deportivo • Nintendo
Si quieres dejar el «vicio de los videojuegos», juega a Mario Golf. Se convertirá en «el vicio del videojuego».



2 **MICKEY´S ADVENTURE RACING** — =
Conducción• Rare

3 **POKÉMON ROJO Y AZUL** — =
RPG• Nintendo

4 **ZELDA DX** — =
Action-RPG • Nintendo

5 **SUPER MARIO BROS. D.X.** — =
Plataformas • Nintendo

6 **R-TYPE DX** — =
Shoot'em-up • Irem

7 **WARIOLAND 2** — =
Plataformas • Nintendo

8 **SPACE INVADERS** — =
Shoot´em-up • Activision

9 **CONKER´S POCKET TALES** — =
Aventura • Nintendo-Rare

10 **KONAMI GB COLLEC. VOL1** — NOVEDAD
Recopilatorio • Konami

El más quetador
BARMAN & DO • KUARK GAMES

El más todonte
GRAN TURISMO 2 • PLAYSTATION

El más acongojante
BH CODE VERONICA • DC

La ducha más sensual
PARASITE EVE 2 • PLAYSTATION

El mejor del mes
SHEN MUE • DREAMCAST

TOP



NINTENDO 64

1. **DONKEY KONG 64** — NOVEDAD
   Plataformas 3D • Rare
   Zelda ha dejado paso a uno de los plataformas más sobresalientes de la historia. Una joya realmente «mona».
2. **THE LEGEND OF ZELDA** — ↓
   Action RPG 3D • Nintendo
3. **SUPER MARIO 64** — ↓
   Plataformas 3D • Nintendo
4. **MARIO GOLF 64** — ↓
   Deportivo • Nintendo
5. **JET FORCE GEMINI** — ↓
   Aventura • Nintendo
6. **RAYMAN 2** — =
   Plataformas • Ubi soft
7. **WORLD DRIVER CHAMP.** — ↓
   Conducción • Infogrames/Midway
8. **TUROK RAGE WARS** — ↓
   Shoot´em-up • Acclaim
9. **SHADOWMAN** — ↑
   Aventura • Acclaim
10. **CASTLEVANIA LOD** — NOVEDAD
    Aventura • Konami

JAPON

1. **SHEN MUE • DREAMCAST** — NOVEDAD
   Aventura 3D • Sega
   Las imágenes no mentían, Shen Mue es tan espectacular y fantástico como parecía. Es lo más grande que hemos visto.
2. **B. HAZARD CODE VERONICA. • DC** — NOVEDAD
   Survival Horror • Capcom
3. **PARASITE EVE 2 • PLAYSTATION** — NOVEDAD
   Survival Horror • Squaresoft
4. **D2 • DREAMCAST** — NOVEDAD
   Aventura • WARP
5. **GUITAR FREAKS • PLAYSTATION** — ↓
   Sim. Musical • Konami
6. **CHRONO CROSS • PLAYSTATION** — ↓
   RPG • Squaresoft
7. **SF III W IMPACT • DREAMCAST** — NOVEDAD
   Beat´em-up • Capcom
8. **KOUDELKA • PLAYSTATION** — NOVEDAD
   Survival Horror • SNK
9. **FINAL FANTASY COL • PSX** — ↓
   RPG´s • Squaresoft
10. **BERSERK • DREAMCAST** — NOVEDAD
    Beat'em-up • ASCII

DREAMCAST

1. **SOUL CALIBUR** — =
   Beat´em-up • Namco
   Aunque se aproximan juegos que amenazan su reinado, de momento los golpes de NAMCO siguen en la cima.

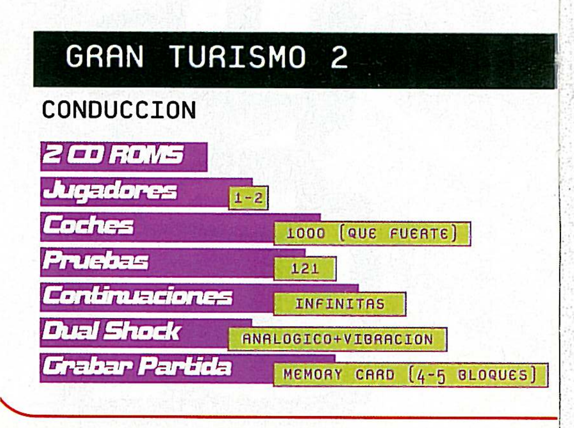


2. **SONIC ADVENTURE** — =
   Plataformas 3D • Sega
3. **SPEED DEVILS** — =
   Conducción • Ubi Soft
4. **THE HOUSE OF THE DEAD 2** — =
   Shoot´em-up • Sega
5. **SHADOWMAN** — =
   Aventura 3D • Acclaim
6. **VIRTUA STRIKER 2 VER 2000.1** — NOVEDAD
   Deportivo • Sega
7. **READY TO RUMBLE BOXING** — =
   Deportivo • Infogrames/Midway
8. **DEADLY SKIES** — NOVEDAD
   Simulador de vuelo • Konami
9. **SF ALPHA 3** — ↓
   Beat´em-up • Capcom
10. **MARVEL VS CAPCOM** — ↓
    Beat´em-up • Capcom

La **famosa** frase del anuncio sirve de maravilla para ilustrar la diferencia entre **jugar** a Gran Turismo 2 y a cualquier otro juego de coches. Gran Turismo 2 es la máxima expresión del **género.** Los demás, sólo una simple y lejana forma de expresión.



Con el impresionante reto de tener que hablar y juzgar el juego de coches más grande de todos los tiempos en tan sólo cinco páginas (y habiendo perdido ya estas valiosas líneas para explicar el trago), empezamos a comprender lo que han debido sentir los programadores de **Gran Turismo 2** al tener que meter en dos CDs todo, o casi todo lo que un ser humano podría imaginar sobre mundo del motor. Dicho esto, y como lo que se impone ya es ir resumiendo para que pueda entrar la máxima información en este texto, **Gran Turismo 2** es, simplemente, el primer Gran Turismo con algunos retoques gráficos, algunas mejoras en el control, unos cuantos cientos, miles o millones de detalles y opcio-



GRAN TURISMO 2

CONDUCCION

2 CD ROMS	
Jugadores	1-2
Coches	1000 (QUE FUERTE)
Pruebas	121
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (4-5 BLOQUES)

¿Te gusta CONDUCIR?

Gran Turismo 2



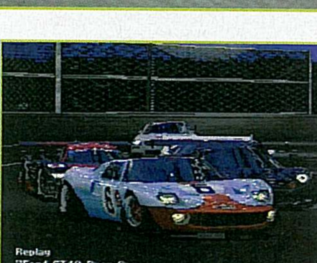
nes de juego más... y «poco más». Para un espíritu mezquino es posible que esta apresurada y simple definición no le diga gran cosa, pero para el que conoce bien la primera parte, el que la jugó durante semanas y meses, sabe que estamos hablando de superar, con creces, la página más brillante de la historia de los juegos de conducción. Llegar aún más lejos, y hacerlo partiendo desde donde antes nadie había podido ni siquiera llegar, es algo reservado exclusivamente para los héroes de leyenda. **GRAN TURISMO 2** es algo heróico... que ya roza lo divino si pensamos en las características de ***PLAYSTATION***. En una consola tres veces superior en potencia y capacidad, **GRAN TURISMO 2** sería ya todo un lujo del que podrían presumir





SUPER Information

FORMATO	2 CD ROM
PRODUCTOR	SONY C.E.
PROGRAMADOR	POLYPHONY DIG.



GRAFICOS 96

un pelín superior a GRAN TURISMO. sigue siendo deslumbrante y espectacular, pero es el apartado en el que menos variaciones encontraremos. se han retocado los efectos de luces y la cantidad de detalles de los escenarios.

MUSICA 95

Hemos perdido el sensacional tema de la intro de la versión nipona pero hemos ganado una extraordinaria banda sonora con canciones de CARDIGANS, FAT BOY SLIM, STEREOPHONICS, PROPELLERHEADS y EVERYTHING BUT THE GIRL.

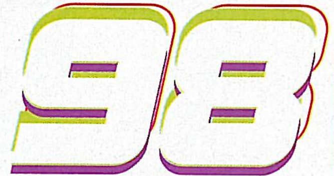
SONIDO FX 93

Todo el tema de los efectos especiales está a la altura del resto del programa, pero los golpes de los coches siguen sin ser convincentes. lo mejor de todo sigue siendo el rugido de los motores y los derrapes.

JUGABILIDAD 99

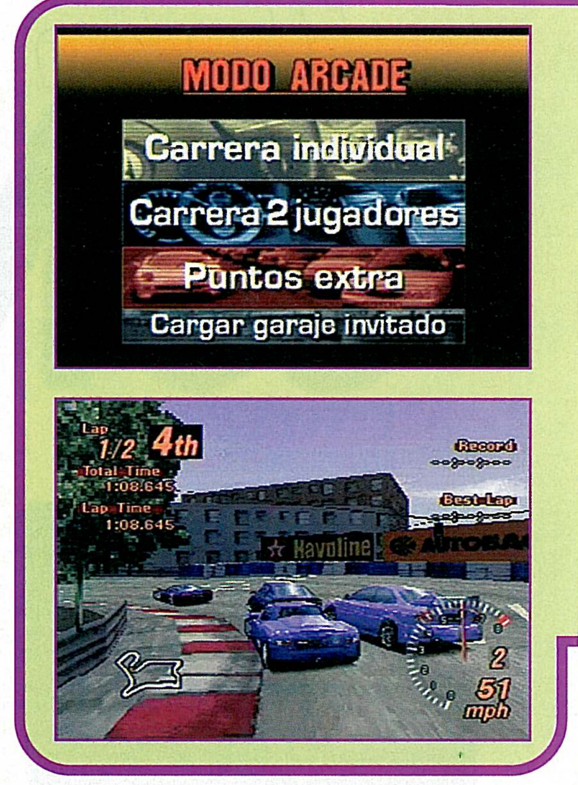
Más coches, más pruebas, nuevos circuitos y licencias, un control del coche más efectivo y la jugabilidad de siempre lo convierten en el juego más grande de todos los tiempos y el modelo a seguir por el resto.

GLOBAL 98



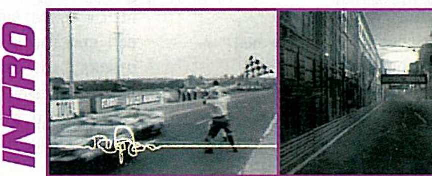
\+ es, simplemente, la «biblia del volante».

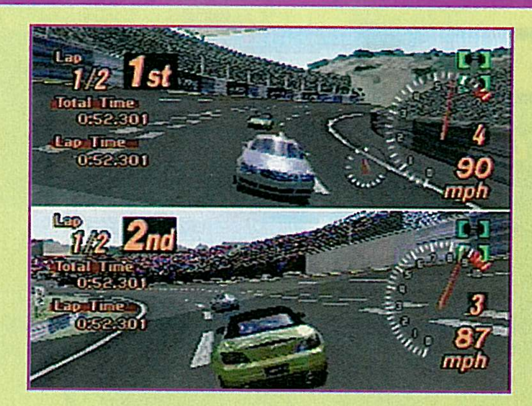
\- nunca sabremos lo que POLYPHONY se habría sacado de la manga en GRAN TURISMO 3.

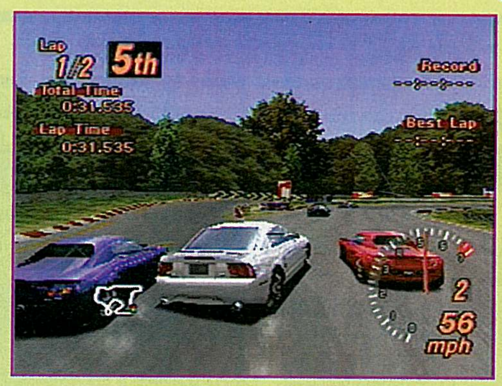


sin recato. En *PLAYSTATION* y, sobre todo, viendo al resto de títulos, es algo increíble, algo que escapa a la lógica y que sólo la irrefutable prueba de estar jugando con él nos hace creer su existencia real. Si las cifras del primer GRAN TURISMO les sacaron los colores al resto de programadores de este género (dejando los números y opciones de sus juegos en simples y meros «entrantes» de este gran monstruo), **GRAN TURISMO 2** vuelve a ser otro portentoso giro de tuerca en el que deberíamos añadir uno o dos ceros más a la oferta total de GRAN TURISMO. Se han incluido marcas y coches europeos y americanos, nuevos retos y licencias, veinte nuevos circuitos, daños en los vehículos (pero no en las carrocerías), nuevos modos de juego como las pruebas de Rally y de Resistencia, coches clásicos y una nueva banda sonora especial para las versiones *PAL* y *NTSC* americana. Casi un millar de vehículos, una centena de pruebas y la mayor base de datos para mejorar nuestros coches... Para el aficionado, todas estas cosas deben ser la mejor noti-

INTRO







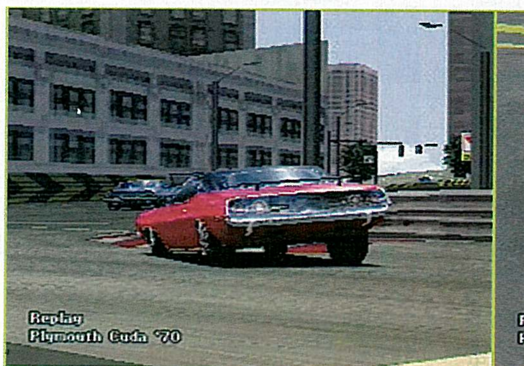
Modo Arcade

Aunque pueda parecer la «cenicienta» del juego, el modo *Arcade* cuenta con ingredientes, opciones y calidad de sobra como para considerarlo como un juego extra. 25 circuitos, todos los coches y la posibilidad de cargar los que hayamos obtenido y mejorado en el modo GT y con una remozada opción para dos jugadores que supera a la del primero.

VALORACION

una auténtica obra maestra de la programación, el reto más impresionante que pueda soñar un conductor y uno de los mejores ejemplos para ilustrar las posibilidades de PLAYSTATION. si el primero nos dejó completamente impresionados, para esta mastodóntica continuación, que supera con creces la anterior oferta lúdica, sólo se puede decir que nos faltan los calificativos. es el más grande, el más completo y nadie puede discutirle el liderato.

cia de año. Para el profesional, por lo menos para los que escriben y deben terminárselo para poder hablar con completo conocimiento, ya es otra historia. Sólo con pensar en los millones de adelantamientos y vueltas que nos quedan hasta llegar a alcanzar el 100% de **Gran Turismo 2**, empezamos a arrepentirnos de no haber aceptado los varios cientos de millones de pesetas ofrecidos por INTERVIÚ por desnudar nuestros tremendos cuerpos. Por cierto, corre un rumor por ahí









Licencias de Conducir

Uno de los platos fuertes de esta entrega. Cinco licencias iniciales que se convertirán en seis y carné especial al completarlas en su totalidad. Entre todas suman sesenta pruebas diferentes y se puede decir que los nuevos retos son más exigentes y además incluyen un apartado especial para Rally.







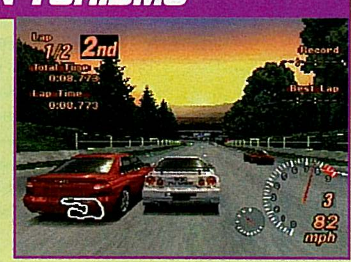






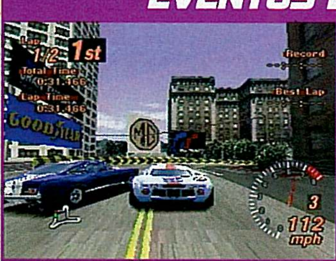
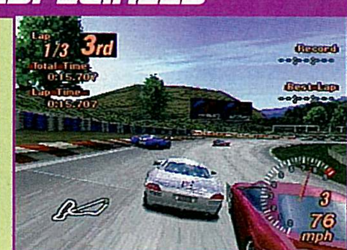

Modo Simulación

LIGA GRAN TURISMO

Este es el modo principal del segundo CD. Tras superar todas las competiciones veremos el final del juego, y con el carné especial se abrirá una liga nueva.

EVENTOS ESPECIALES

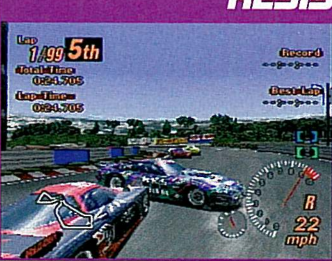
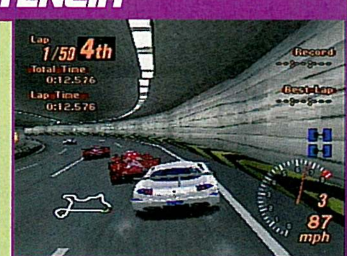
La guinda de **GRAN TURISMO 2** se encuentra en los eventos especiales, con más de cien carreras diferentes que abarcan todo tipo de vehículos y modalidades.

EVENTOS RALLY




La principal novedad de esta segunda parte son las competiciones de Rally. Sin duda, uno de los modos más exigentes para el jugador y su máquina.

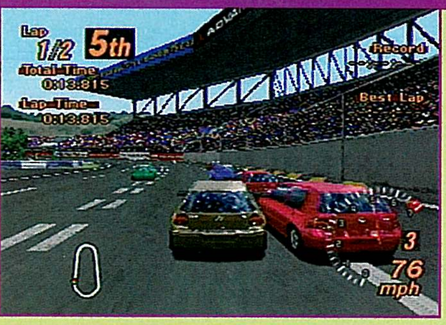
RESISTENCIA

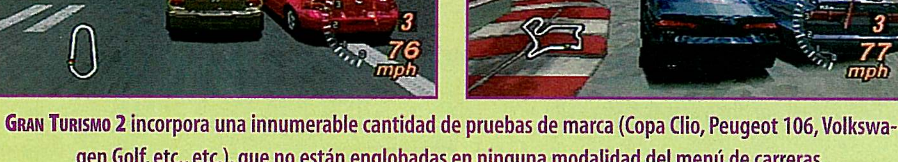



Su nombre indica claramente que para superar este modo deberemos ser pacientes y preparar nuestro coche concienzudamente. Una prueba de fondo.



EVENTOS DE MARCA





GRAN TURISMO 2 incorpora una innumerable cantidad de pruebas de marca (Copa Clio, Peugeot 106, Volkswagen Golf, etc., etc.), que no están englobadas en ninguna modalidad del menú de carreras.

PUESTA A PUNTO





Como ya indicamos en el anterior número, los menús han sido diseñados para manejarnos de una manera más cómoda. Se han incorporado también dos nuevos elementos para dar mayor estabilidad al coche.

que dice que es imposible alcanzar ese porcentaje total. Según parece, un pequeño error de cálculo en la programación de **GRAN TURISMO 2**, en su versión nipona al menos, nos dejaría a tan «sólo» un 98´2% del total del juego. En tres semanas, como ya habréis imaginado, es materialmente imposible que hayamos podido alcanzar el final del juego *PAL*. Sin dormir, comer, hablar, etc. y contando con la inestimable colaboración de **Jasón** «el insomne», hemos logrado un antológico 48% del modo GRAN TURISMO. En otro juego, ese porcentaje sería insuficiente para poder valorar con justicia las bondades del programa. En **GT2**, aunque no hubiéramos probado el segundo disco dedicado íntegramente al modo *arcade*, es sin embargo una referencia suficiente para situarlo en lo más alto. Esa hipotética mitad a la que hemos llegado es más del doble o del triple de lo que cualquier otro juego de coches nos podría ofrecer, y aún nos quedarían por descubrir todas las posibilidades del modo *arcade* y su renovada opción para dos jugadores simultáneos.

DE LUCAR / JASON / R. DREAMER



By I-MAN
The ps X files
Memory card
4 CM
NEW!!
RAMNET
5 Colores
Realistic Racing Wheel
Compatible with Playstation
Reparaciones
NEW!!
TWING STICK
El mas grande
PANTHER V
Dancing Queen
VIDEO cD
REDANT
PS VIDEO CD MOVIE CARD
La verdad esta aqui dentro
BARCELONA
93 426 10 80
Parlamento, 13
ALICANTE
96 514 32 94
Pintor Murillo, 4 local 3
MALLORCA
971 76 30 83
Soldado Soberats Antoli, 28 A
BADALONA
93 397 97 04
General Moragues, 92 bajo
MATARO
93 758 68 28
Francesc Macia, 9
SABADELL
93 726 65 09
Convent, 59
GERONA
972 21 66 29
La Salle, 16-18 Girona Boulevard
BARCELONA
93 453 83 48
Sepulveda, 155



Gorilas sin la NIEBLA

Donkey Kong 64

¡¡Pero qué **burros** son estos chicos de RARE!! Cuando ya pensábamos que nada ni **nadie** iba a ser capaz de superar todo lo visto en **Nintendo 64**, léase Mario 64, Banjo Kazooie e, incluso, Rayman 2, llegan los **británicos** de oro y nos obsequian con una **maravilla** llamada Donkey Kong 64. Y lo que nos queda, porque ya cada vez falta **menos** para Banjo Tooie y Perfect Dark.



Se nos puede acusar de parecer un poco repetitivos, pero es que nunca nos cansaremos de manifestar lo bien que nos lo hace pasar RARE con cada nuevo juego que programa. En el caso de **Donkey Kong 64**, era algo que se veía venir, pues no en vano este título era uno de los primeros cuyo lanzamiento fue confirmado en los primeros meses de vida de la consola. La espera, desde luego, ha merecido la pena. Y es que, aún hoy, **DK 64** nos sigue pareciendo un juego sobresaliente a nivel técnico, y ello a pesar de que ya existen en el mercado otros sistemas bastante más potentes que **Nintendo 64**. Uno de los principales culpables de todo esto es el soporte para *Expansion Pak* que como novedad se entrega junto al cartucho (aunque ello suponga un leve aumento en el pre-



El laboratorio de Cranky es el lugar en el que los miembros de la familia Kong conseguirán sus nuevos movimientos. Estos se entregan en forma de pócimas a cambio de monedas.



VALORACION

intentar hablar de donkey kong 64 es como intentar transmitir con palabras las emociones de una película como con la muerte en los talones. es sencillamente imposible, y por ello lo mejor que se puede hacer es hacerse con el juego lo antes posible. si no se dispone de una nintendo 64 es hora de comprarla, porque dentro de poco llegará otra maravilla como banjo tooie.

DONKEY KONG 64

AVENTURA/PLATAFORMAS 3D

Megas	256
Jugadores	1
Personajes	5
Mundos	9
Continuaciones	INFINITAS
Expansion Pak	INCLUIDO CON EL CARTUCHO
Grabar Partida	SI (3)

SUPER information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	NINTENDO
PROGRAMADOR	RARE



Donkey Kong 64 esconde en el juego dos suculentas sorpresas (entre otras muchas más). Dos reproducciones EXACTAS de sendos clásicos como Donkey Kong (*Coin-Op*) y Jet Pac (*Spectrum 16K*).

Secretos

cio del cartucho). ¿Por qué se incluye con el cartucho? Pues obviamente, porque **DK 64** es un juego que sólo se puede ejecutar bajo consolas con *Expansion Pak* instalado. Gracias a ello los gráficos de **DK 64** son representados en alta resolución (sin perder un ápice de suavidad además), con lo que el detalle de los escenarios es apreciable incluso a distancias elevadas. Queremos destacar los soberbios efectos que se han aplicado sobre los personajes (y no sólo sobre los protagonistas) que permiten, por ejemplo, que éstos muestren un aspecto mucho más atractivo, con contornos aparentemente más



Troff'n'Scoff son dos glotones personajes que darán acceso al jefe final de cada nivel a cambio de un determinado número de bananas. Por cierto, dichos enemigos sólo pueden ser defendidos por un Kong determinado.



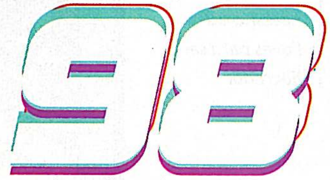
Instrumentos

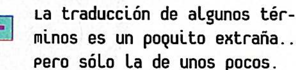


Cada personaje cuenta con un instrumento que Candy les entrega a cambio de unas cuantas monedas. Además de eliminar a cuantos enemigos haya a su alrededor, tocados en determinados lugares, los intrumentos activan diferentes mecanismos.



GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
98	97	97	98	98
No sabemos dónde estará el límite gráfico de Nintendo 64, pero mucho nos tememos que Donkey Kong lo debe estar rozando. No es increíble que los gráficos tengan tantos efectos o que estén en alta resolución, ¡¡es cómo se mueve todo!!	Una de las mejores bandas sonoras de Nintendo 64. Además, y para regocijo de todos, la intro del juego es un impresionante rap que presenta a cada uno de los protagonistas del juego. Una banda sonora que hará historia.	Si buena es la banda sonora, los efectos de sonido no distan mucho de ser calificados como perfectos. Cada personaje, cada objeto, cada situación... todo, absolutamente todo, cuenta con un excelente y divertido efecto.	Donkey Kong 64 es una mezcla de Mario 64 y Banjo Kazooie pero con gráficos, efectos de sonido y banda sonora mucho mejores. Es un juego que está cerca de alcanzar la perfección sobre un soporte como Nintendo 64. Hará historia.	+ Todo, todo, todo. Donkey Kong 64 es casi, casi perfecto. – La traducción de algunos términos es un poquito extraña... pero sólo la de unos pocos.

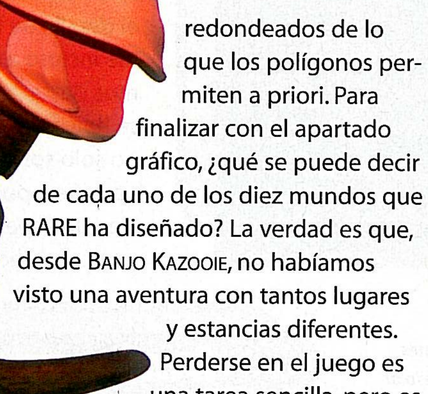




Y en cada nivel...

Cada uno de los cinco personajes protagonistas debe recoger 75 bananas, 1 moneda banana, 5 bananas doradas y un trozo de mapa, además de conseguir los diferentes movimientos y armas. Además hay que fotografiar a dos o más hadas, entregar un numero elevado de bananas a Troff'n'Scoff y eliminar al jefe final. ¡¡Y en los 9 niveles!!





redondeados de lo que los polígonos permiten a priori. Para finalizar con el apartado gráfico, ¿qué se puede decir de cada uno de los diez mundos que RARE ha diseñado? La verdad es que, desde BANJO KAZOOIE, no habíamos visto una aventura con tantos lugares y estancias diferentes. Perderse en el juego es una tarea sencilla, pero es que hacerlo en uno de los niveles es una posibilidad que se debe considerar. En cualquier caso, la sensación de estar perdidos durará apenas unos minutos. Pese a la complejidad de **DK 64**, todo está estructurado de tal manera que para nada resulta imposible recoger las 75 bananas normales y 5 doradas, el trozo del mapa y la moneda banana por cada uno de los cinco personajes, así como el número indeterminado de hadas que se deben fotografiar. No es imposible, no, pero sí muy complicado. No es de extra-













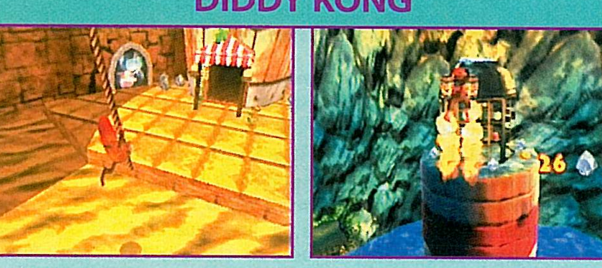






Lumsy es el personaje que tratará de ayudar a la familia Kong. Está atrapado y necesita ocho llaves para ser liberado.

DIDDY KONG



Su *Jet Pack* le permite llegar a casi cualquier lugar del escenario, por muy elevado que esté... Tan sólo hay que buscar el lugar adecuado.

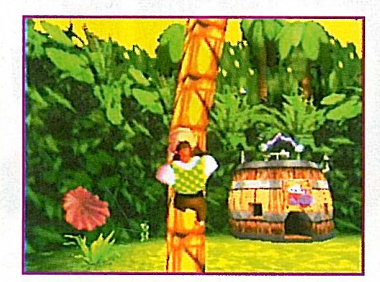
TINY KONG





Sus alargadas coletas, además de para gustar a los demás gorilas, le sirven para desplazarse por el aire cual helicóptero.



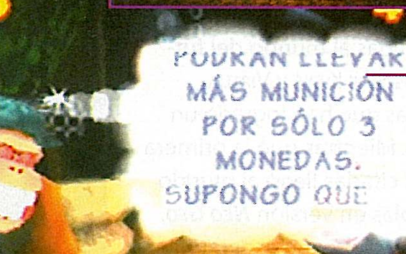












Funky es el duro del juego. No en vano es el encargado de proporcionar a cada miembro de la familia Kong su arma. Por cierto, las armas pueden ser disparadas en movimiento o por medio de una sencilla mirilla.



ñar pues que acabar **DK 64** pueda ser una tarea de muchos, muchos días. La banda sonora es otro de los elementos más sobresalientes del juego, con unas melodías que perdurarán en nuestra mente por muchos años. Nos encantaría seguir comentando cada uno de los pequeños detalles del juego, pero resultaría totalmente en vano. **DK 64** es un juego indescriptible. **Donkey Kong 64** es el mejor juego que se ha programado para ***Nintendo 64***... y con mucha diferencia.

J. C. MAYERICK

Personajes «de lo last»

DONKEY KONG

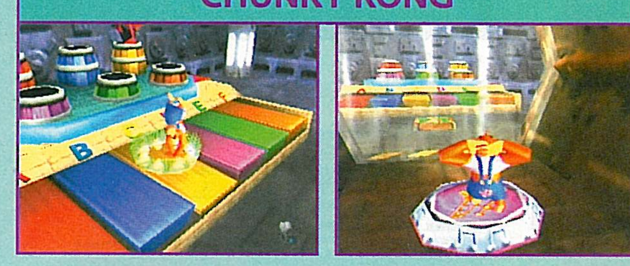




Es el alma del grupo, y quizás por ello, no cuenta con ninguna característica especial sobre los demás.



CHUNKY KONG



Sus larguísimos brazos le permiten subir rampas de una inclinación considerable. Además, es un especialista de las artes marciales.

BUNCH KONG





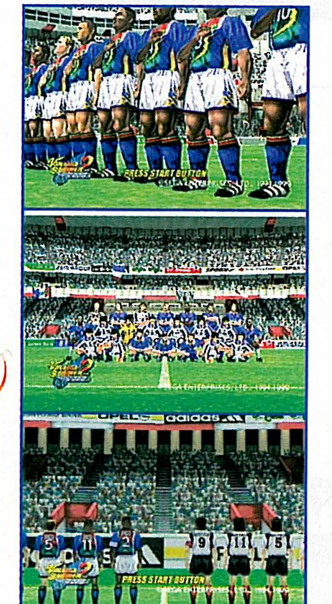
A falta de inteligencia, Bunch cuenta con una fuerza descomunal. Es el especialista en despejar el camino de grandes rocas... y también excava.

Virtua Striker 2

Fútbol RECREATIVO

Los *aficionados* a la recreativa Virtua Striker 2 están de enhorabuena con la llegada de este *título* para Dreamcast. El modo arcade transporta a nuestra consola toda la acción de los salones *recreativos*, añadiendo además diversas *opciones*.



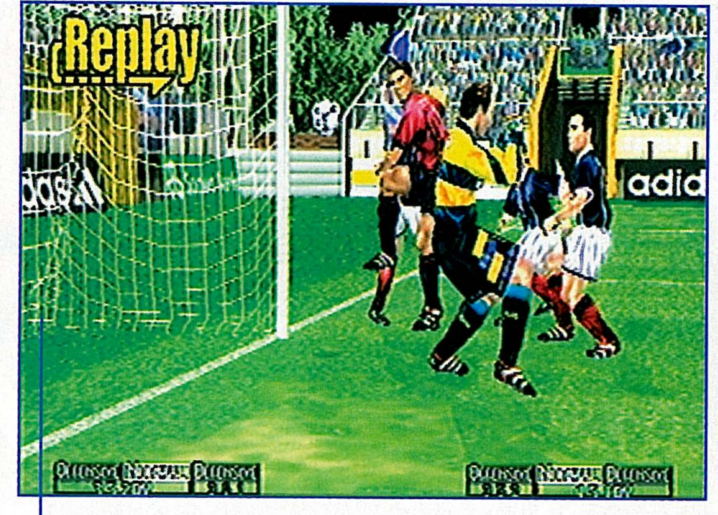


INTRO *La intro muestra la salida al campo de diferentes equipos. Resultará muy familiar para los aficionados a la recreativa.*

Entre las diferentes recreativas dedicadas al mundo del fútbol, las sagas SIDE KICKS y VIRTUA STRIKER son las que han logrado un mayor éxito. Mientras que la primera de las sagas citadas llegó al mundo de las consolas en versión ***NEO GEO***, la última ha tenido que esperar hasta la aparición de **DREAMCAST**. Sin embargo, la espera ha merecido la pena, ya que la reproducción de la recreativa, en su versión 2000.1, es prácticamente perfecta. Así, el modo *arcade* recoge a diferentes selecciones nacionales dotándolas de un fútbol muy sencillo. La muestra más clara es que, al igual que en la recreativa, todas las acciones se controlan mediante tres botones (pase corto, pase largo y tiro a puerta). De esta forma se huye de complicadas combinaciones botones aún a expensas de caer en una excesiva simplicidad. Con ello se consigue un juego vibrante, en el que la acción no para ni un sólo segundo, y en el que se logran, con mayor facilidad de lo habitual, espectaculares jugadas y remates a puerta. En el modo *arcade* se siguen al pie de la letra las características habituales de las recreativas, como la imposibilidad de elegir entre diferentes opciones o la de seleccionar a los rivales (éstos se

El modo arcade realiza una perfecta reproducción de la versión 2000.1 de la recreativa de SEGA.





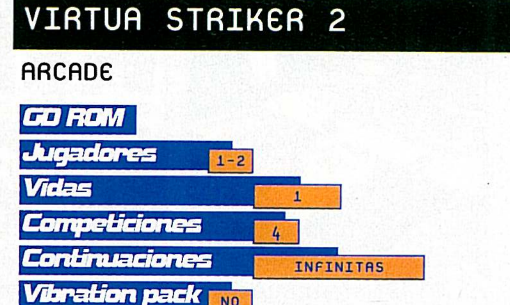
SENCILLO CONTROL *El control de todas las acciones se realiza únicamente mediante tres botones.*

SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	SEGA
PROGRAMADOR	SEGA

VALORACION

● es como tener la recreativa, ya que la conversión es perfecta. conscientes de que su sencillez puede llevar a cansarse demasiado pronto del juego, los programadores han incluido nuevas opciones. se echa en falta una mayor variedad de acciones, sin perder el espíritu arcade.

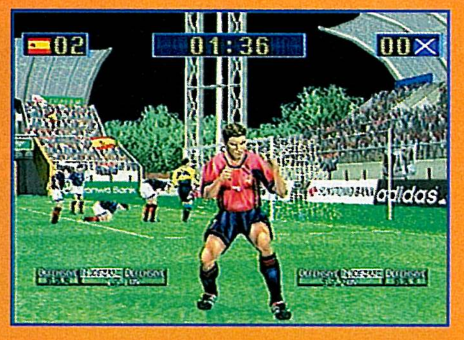


VIRTUA STRIKER 2

ARCADE

GD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Competiciones	4
Continuaciones	INFINITAS
Vibration pack	NO
Grabar Partida	VM

Celebraciones



Sin duda, el momento más espectacular de todo el juego se produce en las celebraciones de los goles.

van sucediendo según el orden que establece la computadora). Es más, también se incumplen algunas de las normas básicas del fútbol, como la inexistencia de tarjetas o de fueras de juego, e incluso la eliminación del descanso con el consiguiente cambio de campo. Sin embargo, la versión para ***DREAMCAST*** no se queda en una «simple» reproducción de la recreativa, haciendo también algunas aportaciones adicionales. Estas aportaciones tratan de ampliar las posibilidades que se ofrecen a los usuarios, incluyendo un mayor número de opciones y de competiciones. En el primer grupo hay que reseñar la posibilidad de elegir entre varios estadios o la de grabar los mejores goles, mientras que dentro de las competiciones destaca la incorporación de cuatro torneos diferentes más

Selecciones



El programa incluye selecciones nacionales. Los uniformes son una fiel reproducción de los reales y muchos de los rasgos físicos recuerdan a jugadores reales.

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
92	83	85	93	92
La definición de los jugadores es un fiel reflejo de la ofrecida en la recreativa. La cámara lateral no es demasiado espectacular pero sigue perfectamente el juego. Las celebraciones de los goles muestran las mejores imágenes.	La música juega un papel muy reducido en todo el programa, ya que la escasez de opciones hace que la presencia delante de los menús sea muy limitada. La calidad de la banda sonora tampoco es para tirar cohetes.	Junto a los gritos de los espectadores, la concepción arcade del programa permite algunas licencias en los efectos de sonido. Así, se incluyen diferentes sonidos en acciones como los remates o en los robos de balón.	La sencillez en el control de los jugadores tiene la virtud de hacer el juego muy fácil, aunque tiene como contrapartida la limitación de acciones. Los cuatro niveles de dificultad ponen a prueba a los más expertos.	+ La fiel reproducción de la recreativa. − La escasa variedad de opciones disponibles en el control de los jugadores.

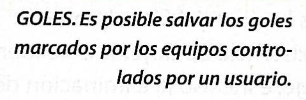


Penaltis





Tanto los que se producen durante los partidos como los incluidos en las tandas, presentan una perspectiva real. Mientras el control del lanzamiento es similar al incluido en todo el juego, el portero se controla únicamente mediante el *pad* direccional.



GOLES. Es posible salvar los goles marcados por los equipos controlados por un usuario.

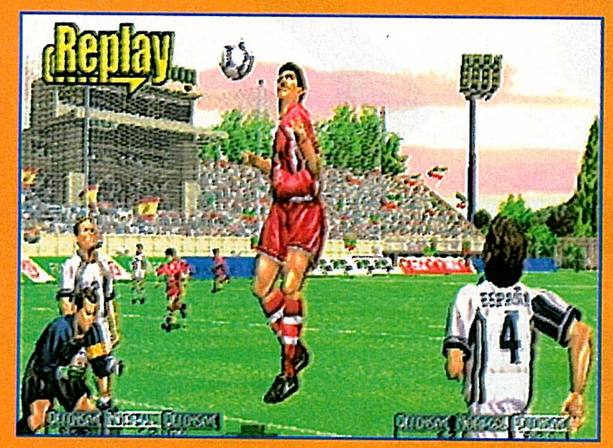




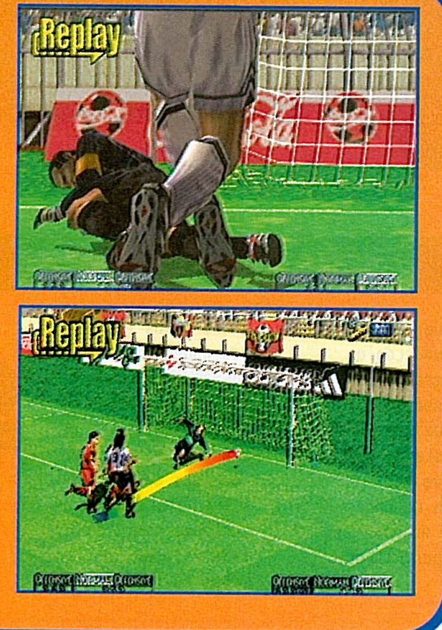
A la hora de ejecutar una falta, realizar un saque de banda, o un saque de puerta, aparecen recogidas en pantalla las diferentes opciones.



Repeticiones



Las repeticiones son automáticas y sólo aparecen después de un gol (incluida la selección del mejor de cada partido), en algunas acciones destacadas y en los fueras de juego.



las tandas de penaltis. La perspectiva real utilizada en estas últimas supone una ruptura con la cámara lateral que se emplea en el resto del juego, sin que exista ninguna posibilidad de modificar ni perspectiva ni plano. Sólo las repeticiones se salen de esta norma, ofreciendo imágenes de los goles, de algunas jugadas interesantes y de fueras de juego. La ampliación de posibilidades no se mantiene en el control de los jugadores, que sigue realizándose mediante los tres botones. Con ello se consigue una fiel reproducción de la recreativa e incorporar nuevos alicientes para incrementar la diversión. **CHIP & CE**

GAMES TRADING



ICE TURBO PS-1121B - COLORES NEGRO Y AZUL TRANSPARENTE

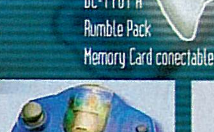
- Compatible PLAYSTATION
- 100% compatible Dual Shock
- Vibración
- Pedales de gas y freno
- Cambio de 4 marchas y freno de mano
- Inclinación y posición ajustables



DREAMCAST™

Disponibles últimas novedades en accesorios compatibles DREAMCAST:

- Mandos (Dream controller vibración)
- Volantes con pedal y marchas
- Rumble pack
- Todo tipo de cables



DC-1101 A
Rumble Pack
Memory Card conectable

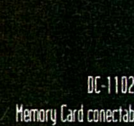


DC-1103 D
Rumble Pack
Memory Card conectable



DC-1601 C - Volante Dream





DC-1102 P
Memory Card conectable

PLAYSTATION™



DUAL SHOCK GC-2000

- Doble vibración con luz (FLASH)
- Vibración regulable
- Slow motion y turbo fire
- Color transparente
- Presentación en blister

GAMES TRADING S.L.L. EUROPA

C/Pompeu Fabra, 37-43 local Izda. 08302 Mataró (BARCELONA)
Tels. Nacionales: 93 741 1313 / 1318 - 93 741 4166 / 4167
Tel. Internacional: 34 3 741 13 17 - Fax: 34 3 741 13 14

www.gamestrading.com
e-mail: info@gamestrading.com

MEDALLA de oro

Int. Track & Field 2

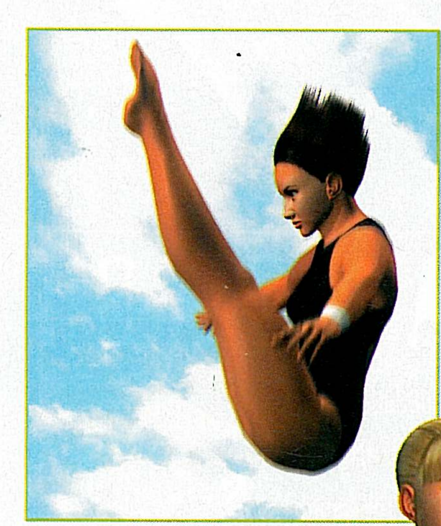


Coinciendo con las Olimpiadas de **Sidney**, tras varios años de espera **Konami** nos brinda por fin la posibilidad de disfrutar con la **segunda** entrega de Track & Field, un juego que desde su vetusta versión recreativa ha sido el causante de **agujetas** en los dedos.

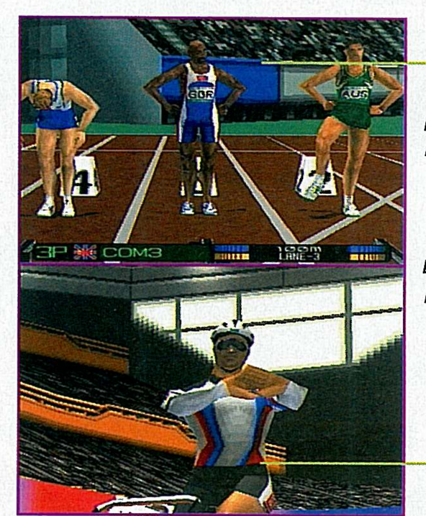
SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	KCET

Después de jugar durante varias horas y con la dificultad que entraña teclear el ordenador tras haber luchado por batir el record de las 12 pruebas que incluye el juego, os puedo asegurar que **Track & Field 2** hace honor a su ilustre antecesor, y sigue siendo una de las sagas deportivas más divertidas de ***PlayStation***. Lo primero que salta a la vista es la mejora gráfica global, que va desde el diseño y animaciones de los corredores hasta la ambientación de todas las pruebas. De esta manera, se hace realmente agradable no sólo jugar, sino también contemplar cómo uno o varios amigos participan en alguna prueba. Las competiciones incluidas son más variadas que en anteriores entregas, y a pruebas clásicas como el salto de longitud, el de pértiga o los cien metros lisos, hay que añadir las carreras ciclistas, las de canoas o el salto de potro. Para ser sinceros, son las pruebas clásicas las que siguen acaparando la mayor parte de la jugabilidad, aunque entre las nuevas incorporaciones merecen destacarse las





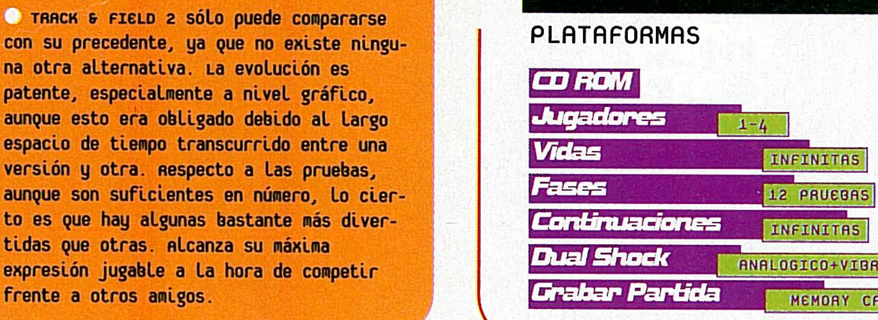


Antes de cada prueba se realizará una espectacular presentación de cada uno de los participantes. Entre las nacionalidades que podemos poner a nuestros atletas se ha incluido la española.









VALORACION

Track & Field 2 sólo puede compararse con su precedente, ya que no existe ninguna otra alternativa. La evolución es patente, especialmente a nivel gráfico, aunque esto era obligado debido al largo espacio de tiempo transcurrido entre una versión y otra. Respecto a las pruebas, aunque son suficientes en número, lo cierto es que hay algunas bastante más divertidas que otras. Alcanza su máxima expresión jugable a la hora de competir frente a otros amigos.

INTERNATIONAL TRACK & FIE

PLATAFORMAS

CD ROM	
Jugadores	1-4
Vidas	INFINITAS
Fases	12 PRUEBAS
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD

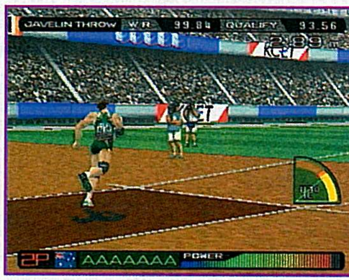
Una pequeña Olimpiada con 12 pruebas



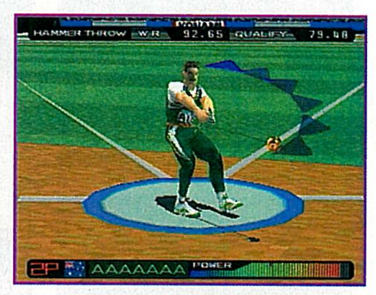
100 METROS LISOS
Hay que pulsar alternativamente Cuadrado y Círculo. Cuanto más rápido, más velocidad. Con los otros botones se mete la cabeza en la llegada.



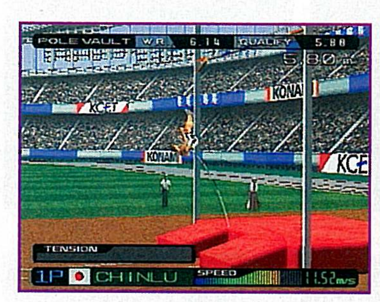
SALTO DE LONGITUD
Cuadrado y Círculo alternativamente hasta llegar a la zona de batida en la que pondremos los grados. Es fácil batir el record del mundo.



LANZAMIENTO DE JAVALINA
Cuadrado y Círculo hasta llegar a la zona de lanzamiento. Cuanto más cerca de 45º, mejores resultados. Hay que tener cuidado de no pisar la línea.



LANZAMIENTO DE MARTILLO
La gran dificultad de esta prueba no es sólo llegar a un buen nivel de potencia con Círculo y Cuadrado, sino el ajustar el momento de soltar el martillo.



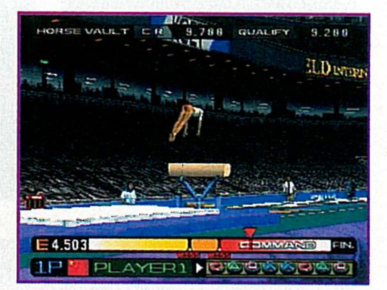
SALTO DE PERTIGA
Velocidad de pulsación y ajuste a la hora de establecer el momento de tensionar la pértiga. Aquí hemos llegado a saltar 7 metros y realmente «sobrados».



HALTEROFILIA
Es una mezcla de pulsación de botones y de ajuste a la hora de pulsar en el momento que se ilumine el OK. No es una prueba muy complicada.



CARRERA DE CANOAS
Es una prueba en la que sebe ajustar la frecuencia de remado. No importa la velocidad de pulsación de los botones, sino un ritmo continuo.



SALTO DE POTRO
No se controla la velocidad, sino el momento de realizar los dos saltos previos a la pirueta, y luego ejecutar un *Combo* de botones. Un poco «chungo».

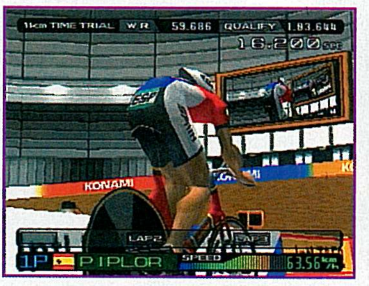




50 M. NATACION FEMENINA
Como los 100 metros lisos, un rompededos. Sin embargo aquí es bastante más sencillo llegar a los niveles máximos de velocidad y hacer trizas el record.



SALTO DE TRAMPOLIN
Seleccionamos el tipo de salto, ajustamos una barra y pulsamos rápidamente para determinar el número de vueltas. Finalmente, ajustamos la entrada en el agua.



CICLISMO TIME TRIAL
Es una prueba de resistencia de 1 Km. en la que nos dejaremos lo poco que quede de las yemas de nuestros dedos. Tendréis agujetas hasta en las uñas.



CICLISMO SPRINT
Es muy divertida especialmente con dos jugadores «humanos». Sólo cuenta la última vuelta y la velocidad de nuestra pulsación de botones.

D 2

GRAFICOS 92
Mejora considerable de este apartado respecto a su ya veterano antecesor, que en su momento fue realmente brillante. La ambientación de cada prueba es sencillamente perfecta.

MUSICA 80
Las melodías se limitan a la musiquilla de los menús y a las leves fanfarrias que aparecen cuando se obtiene un gran resultado. Pasan totalmente desapercibidas.

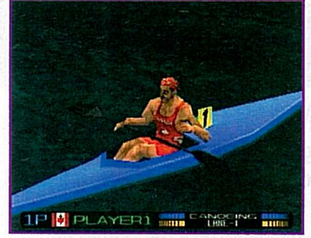
SONIDO FX 89
Sonidos de calidad que ambientan un espectáculo deportivo de estas características. Por desgracia, las voces de los comentaristas no han sido dobladas, aunque tampoco influye en el desarrollo del juego.

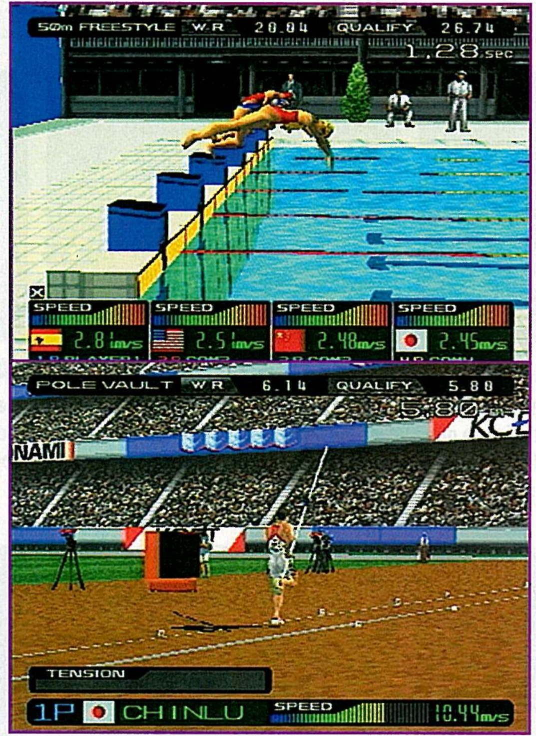
JUGABILIDAD 93
Hay grandes contrastes entre unas pruebas y otras. También se echan en falta algunas de anteriores versiones, como el salto de altura. Pero sin duda, es un torrente de jugabilidad, en especial jugando en grupo.

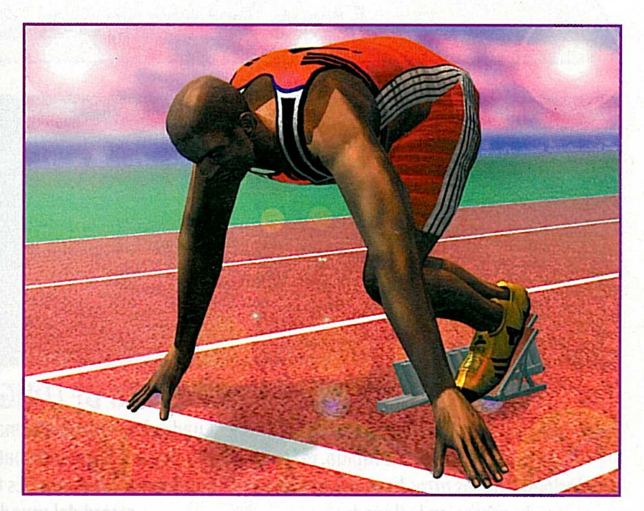
GLOBAL



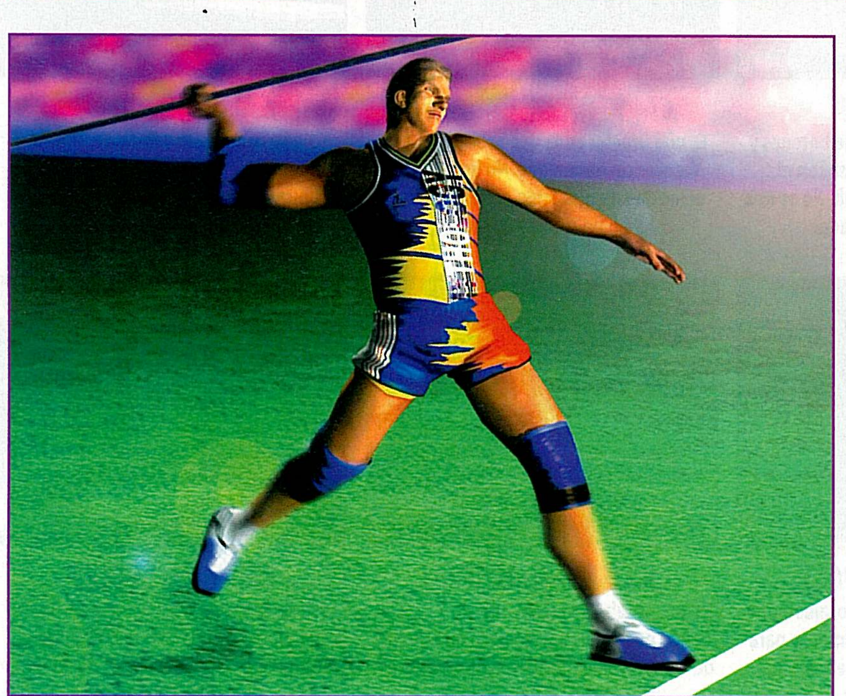
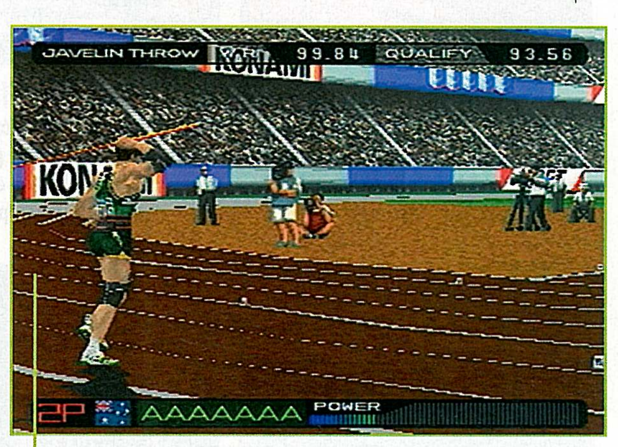
+ Jugando en grupo es una auténtica pasada.
- Algunas pruebas, como la del potro o la del trampolín, podrían cambiarse por otras.

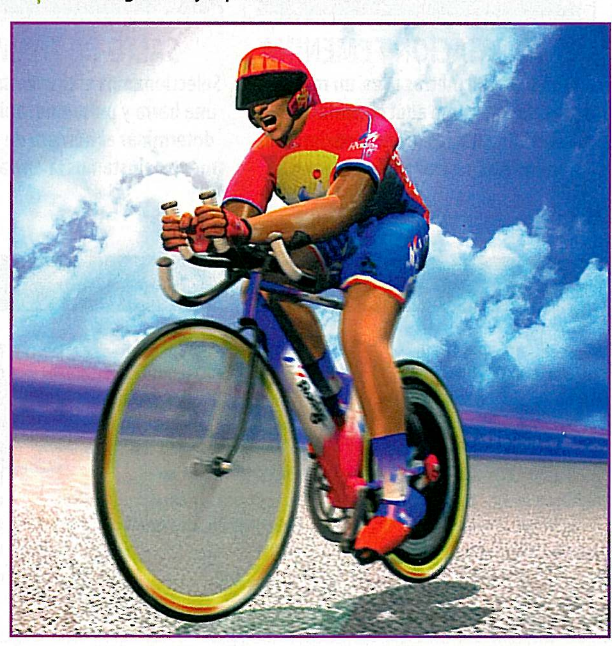






Cada prueba está ambientada a la perfección, incluyendo cámaras fotográficas y reporteros de televisión.



prueba de *Sprint* en bicicleta y la de carreras en canoa. Por contra, el salto de potro y el salto de trampolín son pruebas realmente absurdas y totalmente prescindibles, que bien podrían haberse sustituido por una de las grandes ausentes, el salto de altura. Salvo estos contrastes entre unas pruebas y otras, el juego es realmente soberbio, y convierte cada disciplina Olímpica en un auténtico reto personal es busca de conseguir nuestra mejor marca. Eso sí, si no sois lo suficientemente rápidos en el tecleo de botones os desesperaréis, ya que el 95% del éxito en las pruebas dependerá de esta habilidad. Y como consecuencia de ello, preparaos a sufrir agujetas en los dedos e hinchazones, ya que hay pruebas, como el kilómetro cronometrado en bicicleta, que precisarán de más de un minuto pulsando al máximo ritmo los botones. Por último, si tenéis con quién jugar, os olvidaréis de todos los demás juegos.

THE SCOPE

Espérame en EL CIELO

Tras **calentar** motores con AeroWings, ha llegado para los **usuarios** de DC PAL el momento de **vivir** el primer **gran** arcade aéreo para los 128 bits de Sega. Deadly Skies no sólo «**hereda**» la mecánica de la saga Ace Combat, sino también toda su **jugabilidad** y legendaria carga adictiva.



Nada mas lejos de mi intención que descalificar a AEROWINGS. El juego de CRI era un buen título, pero tiene poco que ofrecer en comparación con **DEADLY SKIES**, (conocido en **Japón** como AIR FORCE DELTA), en cuya elaboración KONAMI ha rozado peligrosamente la copia (de ACE COMBAT). Afortunadamente no se trata de un plagio barato, sino de la actualización a 128 *bits* de un género, el de la simulación aérea con tintes *arcade*, en el que NAMCO y sus tres ACE COMBAT siempre han ido en cabeza. **DEADLY SKIES** simplemente adapta esa mecánica a la potente y flamante consola de SEGA, logrando un espectáculo visual con pocos precedentes dentro del mundo de los videojuegos. Sólo en los ***PC*** más potentes se había podido ver hasta ahora escenarios tan definidos y realistas como los que ofrece este GD-ROM, que condensa 20 misiones en las que el jugador debe destruir tanto objetivos en tierra como otros aviones. Ciudades, estepas sembradas de nieve, desfiladeros o polígonos industriales son algunas de las localizaciones que deberás sobrevolar a bordo de los más sofisticados cazas de combate, todos ellos viejos conocidos de ACE COMBAT, como el *F-14*, *A-10 Thunderbolt* o *Mig-31*. El gran acierto de **DEADLY SKIES** (como pasara con la trilogía de NAMCO) consiste en reunir los gráficos realistas de un simulador de vuelo convencional con la facilidad de



*Los objetivos a destruir en cada misión de **DEADLY SKIES** no se reducen sólo a otros aviones, será preciso fulminar también blancos terrestres como transportes, barcos o factorías.*

VALORACION

● vale. nadie duda que DEADLY SKIES sea una copia algo descarada de ACE COMBAT, pero por lo menos el resultado es tan bueno que compensa toda pérdida de originalidad. seguramente vendrán otros simuladores para DREAMCAST con mejores prestaciones técnicas y mayor variedad de misiones, pero por el momento DEADLY SKIES es el summun, el sueño de todos aquellos que amamos los juegos de aviones. NAMCO, tu honor está en juego, queremos un ACE COMBAT para DC ¡ya!



*Las similitudes entre ACE COMBAT y **DEADLY SKIES** alcanzan incluso a las vistas. En ambos casos son dos: una interna y otra externa.*

SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	KCE YOKOHAMA

DEADLY SKIES

SIMULADOR DE VUELO

GD ROM	
Jugadores	1
Vidas	EQUIVALENTES AL NUM. DE AVIONES
Misiones	20
Vibration Pack	SI
Internet	NO
Grabar Partida	VM

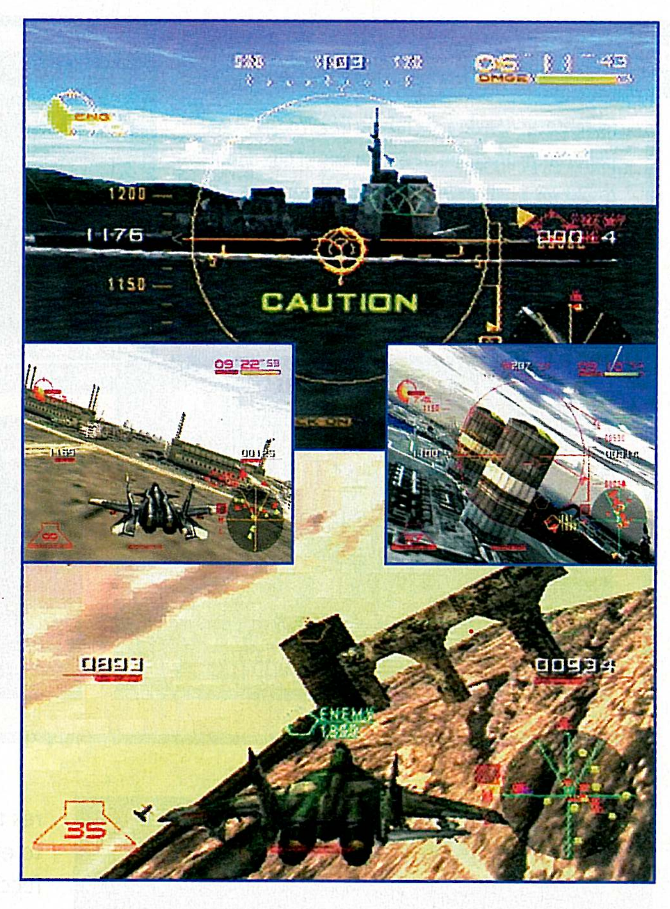


El grado de detalle y realismo alcanzado por KCE YOKOHAMA en los gráficos de **Deadly Skies** alcanza su mayor cota en la séptima misión, que tiene como escenario un peligroso desfiladero.





Deadly Skies también incorpora misiones verdaderamente originales, jamás vistas en otros simuladores de vuelo, como abatir un satélite averiado y en llamas antes de que impacte sobre una ciudad.







20 misiones a superar

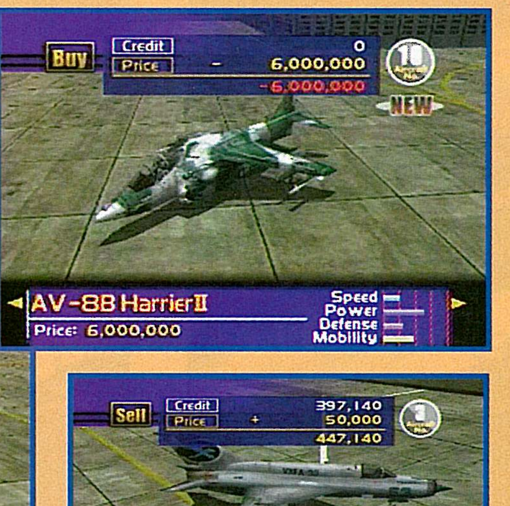
Deadly Skies se compone de 20 misiones que discurren por otros tantos escenarios diferentes. Aunque en la mayoría de los casos las misiones consisten en destruir unos objetivos aéreos o terrestres determinados, en otras tu labor será meramente de vigilancia y escolta.

manejo y la carga adictiva de un *arcade*. Sin temer a la fuerza G o a las caídas en barrena, podrás hacer «el cabra» con tu *F/A-18* entre rascacielos y por debajo de los puentes, mientras persigues un *EF-2000* rival. Cada misión superada y enemigo destruido supone una importante inyección económica que permitirá la adquisición de nuevos y más potentes aviones, indispensables para superar los últimos niveles del juego. Dotado de unos gráficos increíbles, imposibles de imaginar hasta hace poco en consola alguna, y una jugabilidad perfecta, digna de cualquier Ace Combat, **Deadly Skies** se erige como uno de los mejo-

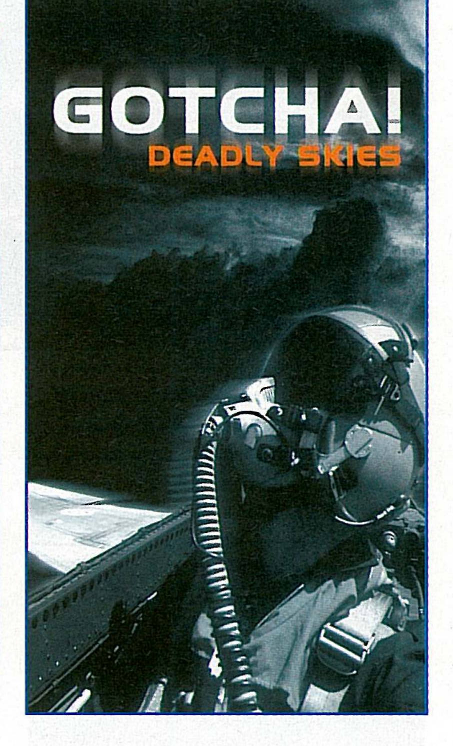
GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
94	91	85	92	92
Deadly Skies es sencillamente lo más impresionante en simuladores de vuelo que ha aparecido en consola alguna. Desde las texturas de las montañas hasta el detalle de las ciudades, todo el juego es una maravilla visual.	con una música genial y pegadiza, a la altura de la de otros clásicos de los juegos de aviones, como Afterburner o el primer Ace Combat. Si tuviera que elegir una, esa sería sin duda la de los títulos de crédito.	Los efectos de sonido son realmente buenos, pero se echa en falta la incorporación de diálogos digitalizados durante el juego. En ese sentido se ha desaprovechado totalmente las posibilidades del CD, perdón, del GD-ROM.	sus gráficos serán lo primero que te impresionará, pero a la larga, lo que más agradecerás de D.S. es su impecable sistema de control, que hace un uso inmejorable del joystick analógico de DC. Y como juego, es un vicio.	+ Los gráficos, especialmente en los escenarios. - No incorpora opción para jugar a 60 Hz.

Todo está en venta

La consecución de cada misión lleva consigo una importante inyección de dinero, con el que adquirir nuevos y más avanzados cazas de combate. En caso de no disponer de suficiente efectivo para, por ejemplo, comprar uno de los dos Harrier (que cuestan la brutalidad de 6 millones de $), siempre puedes vender los aviones que ya no necesites.









MiG-21 Fishbed



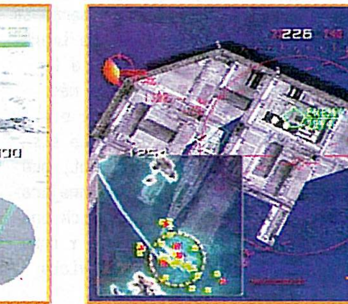
res títulos aparecidos hasta el momento en **Dreamcast**. Quiza puestos a confeccionar el mejor simulador de vuelo creado para consola, KONAMI podría haber incorporado en **Deadly Skies** algunos detalles más, como diversos caminos a seguir o fases de aterrizaje o repostaje (como la de Ace Combat 3), pero hay que ver este juego como lo que es: los albores de un género, la simulación de vuelo, que todavía tiene mucho que decir en **Dreamcast**. El descomunal potencial gráfico de la máquina de SEGA nos permitirá en un futuro no demasiado lejano disfrutar de nuevos y cada vez más realistas simuladores, que poco tendrán que envidiar a los de ***PC***. **Deadly Skies** es el inicio. Un *arcade* aéreo tremendamente divertido y muy jugable, que hará las delicias de cualquier usuario, pero muy especialmente en aquellos que alucinaron en ***PSX*** con Ace Combat, Raging Skies y Cía. Eso sí, un tironcito de orejas a KONAMI por no incluir en la versión *PAL* la posibilidad de disfrutar del **Deadly Skies** a 60 *Hz* (a pantalla entera y a la velocidad del japonés original), cuando muchos otros títulos de ***DC*** incluyen esta opción.

NEMESIS

Deadly Skies permite controlar algunos de los cazas más conocidos, como el F-14D TomCat o el MiG-29.







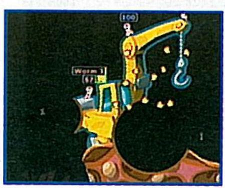
Además de los indicadores principales de altitud, velocidad y posición de los enemigos y objetivos, el juego permite utilizar en pleno combate un pequeño mapa de gran ayuda para el jugador. Y es que es bastante fácil perderse en los gigantescos escenarios de Deadly Skies.

Dios mío, no siento las PIERNAS

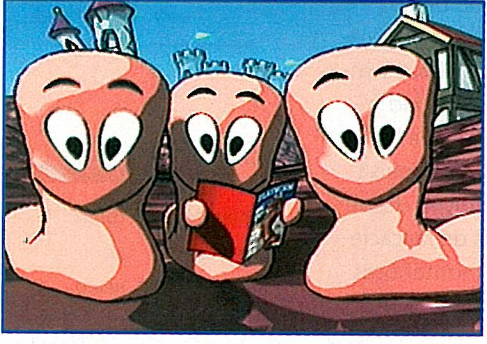
Worms Armageddon



Dreamcast recibe la continuación del juego de los gusanos de **guerra** con una versión idéntica a la de PlayStation y PC.



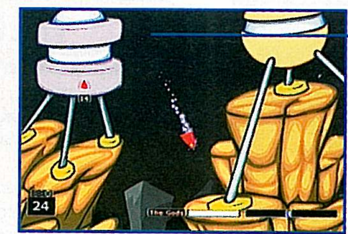




TRAINING *Este modo es el que da acceso a las misiones, que sin duda se convierte en el estrella cuando se juega en solitario. Si* WORMS ARMAGEDDON *da lo mejor de sí cuando se juega con amigos, en solitario es igual de divertido.*

SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	PROEINSA
PROGRAMADOR	TEAM 17





VALORACION

● Respecto a la versión PSX ninguna novedad, y respecto al primer WORMS, una auténtica revolución. Nuevo look muy de dibujos animados, armas inéditas y realmente originales, modos de juego para un jugador sobresalientes... WORMS ARMAGEDDON es un título que si se le coge el gustillo, puede que tenga tanta vida como vuestra consola.

Decepciona un poco el ver que no hay ninguna diferencia palpable, salvo el ligero aumento de resolución, respecto a la entrega para 32 *bits*. Aunque esto, para ser honestos, sólo afectaría a los usuarios de ***Dreamcast*** que tengan una ***PSX*** con ese juego. el resto, tanto los que no lo tienen como los que no saben nada de este juego, encontrarán un título que, alejándose de florituras gráficas, es capaz de proporcionar tanta adicción y entretenimiento como jamás podrían haber soñado. Eso sí, **WA** tiene su periodo de aprendizaje y de dominio de técnicas y poco a poco se va aprendiendo a desenvolverse en los escenarios. Si no se es paciente, puede que a los cinco minutos lo metáis en el cajón. **WA** sólo precisa de una oportunidad. En cuanto se la deis, especialmente si jugáis con amigos, es difícil que haya un título igual de adictivo.

THE SCOPE

WORMS ARMAGEDDON

ESTRATEGIA

GD ROM	
Jugadores	1-4
Vidas	1
Fases	MISIONES
Continuaciones	INFINITAS
Vibration Pack	SI
Grabar Partida	VISUAL MEMORY

GRAFICOS — 80

Después de ver la versión PLAYSTATION a uno le sabe a poco comprobar que gráficamente son prácticamente idénticos, salvo un ligero aumento de la resolución. Podrían haber incluido algo más.

MUSICA — 82

Al igual que dijimos en la versión de la consola de SONY, es un apartado que se limita a dar ambientillo bélico con unos tambores lejanos. Tampoco es algo que importa mucho en este tipo de juegos.

SONIDO FX — 83

Las típicas vocecillas de los WORMS han aumentado en cuento a variedad y número. Los efectos de las nuevas armas siguen la línea de las anteriores. Por desgracia, no están dobladas a nuestro idioma.

JUGABILIDAD — 94

Sería injusto valorar este apartado menos que la versión PSX, puesto que es el mismo juego. La principal diferencia entre los sistemas debiera haberse traducido en el apartado gráfico, no en éste, que es colosal.

GLOBAL



89

\+ sigue siendo una de las mejores maneras de entretenerse.

\- DREAMCAST no marca ninguna diferencia respecto a PLAYSTATION.



RECORTES de presupuesto

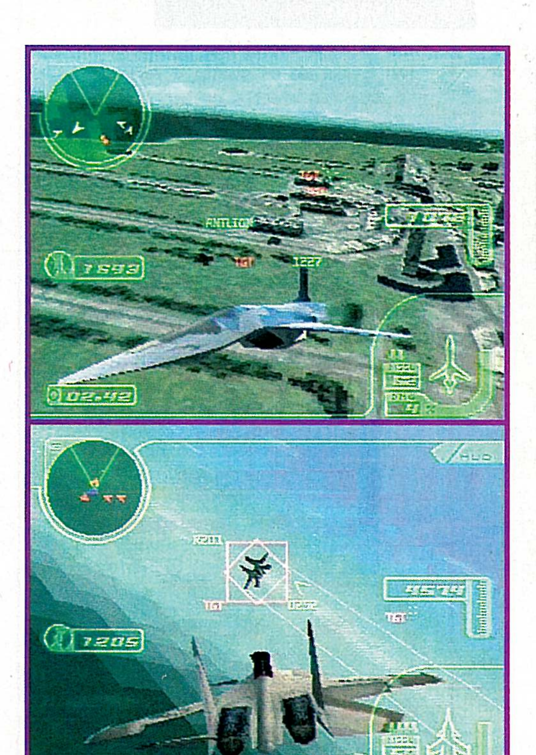
En una **decisión** difícilmente comprensible, Namco **trae** a Europa el tercer Ace Combat con importantes **recortes** respecto al **original** japonés. Pese a ello, lo que queda sigue haciendo de él un **gran juego**.

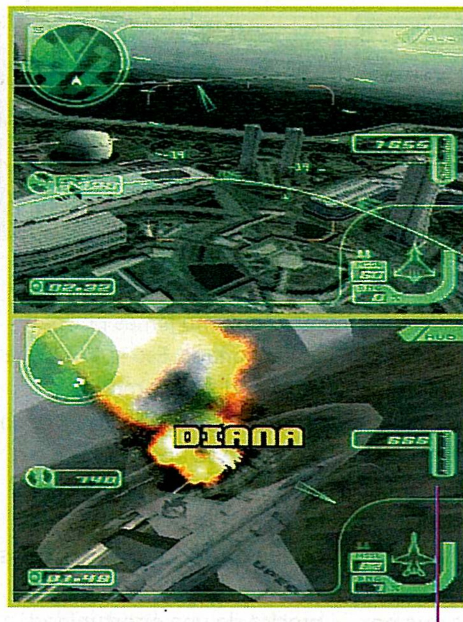
Dicha decisión resulta aún más sorprendente viniendo de NAMCO, una compañía que siempre había cuidado al máximo sus lanzamientos *PAL* (sin ir más lejos, el reciente RIDGE RACER TYPE 4 incorporó el disco extra con el RIDGE RACER original en *Hi-Res*, como la versión japonesa). **ACE COMBAT 3** no ha corrido la misma suerte y llega hasta nosotros con un compacto menos que el original nipón, lo que se traduce en la desaparición total del argumento, secuencias de animación, personajes y caminos que hicieron grande al **AC3** japonés. La gracia de aquél estaba en tomar diferentes caminos dependiendo de nuestras decisiones durante el combate, traicionando incluso a nuestros compañeros y saltando de un bando a otro. En la versión *PAL* todas estas posibles líneas argumentales han sido apelotonadas en una sola, inmensa, compuesta por 36 misiones diferentes. Afortunadamente, el **ACE COMBAT 3** japonés era tan bueno que, por muchos recortes salvajes que haya sufrido, sigue siendo, en cuanto a jugabilidad y gráficos, el mejor de toda la saga. Los espectaculares paisajes de **AC3**, que incluyen desde ciudades atestadas de rascacielos hasta cadenas montañosas y oceános bañados por la luz

*Algunas misiones de **AC3** permiten pilotar un transbordador espacial, con la estratosfera como escenario.*



FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SCE
PROGRAMADOR	NAMCO





CAMARAS Y VISTAS

El casi nunca utilizado botón R3 del Dual Shock combinado con el joystick analógico proporciona una completa vista de todo lo que nos rodea.

VALORACION

imagina por un momento cómo hubiera sido OUT RUN si, en lugar de poder elegir diversos caminos, el testarossa hubiera seguido por una única e interminable carretera. poco más o menos es lo que ha pasado con este ace combat 3, cuya versión europea ha sido salvajemente cercenada. por fortuna, el juego original era tan bueno, que a pesar de los cortes sigue siendo la mejor entrega de la saga, tanto a nivel técnico como en jugabilidad. podría haber sido mejor.

ACE COMBAT 3

SIMULADOR DE VUELO

CD ROM	
Jugadores	1
Misiones	36
Aviones	22
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD





EN CASTELLANO

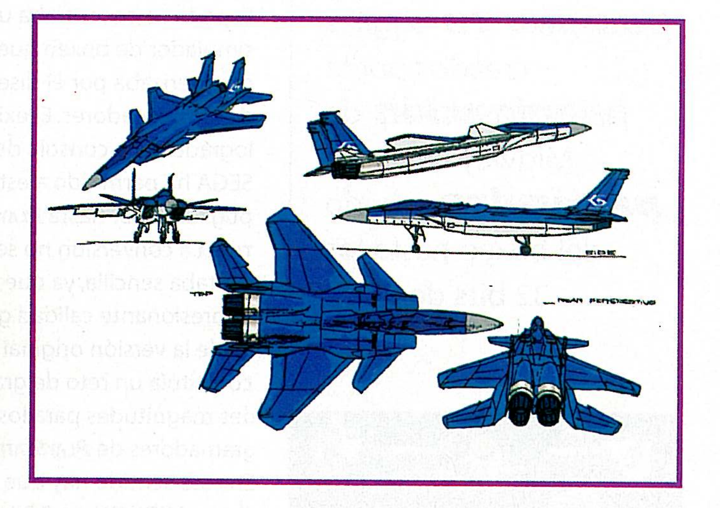
AC3 es el primer título de la saga en ofrecer textos de pantalla en castellano, tanto en los briefings como en el transcurso de las misiones.

FASES ESPECIALES

Además de la localización y destrucción de objetivos aéreos y terrestres, AC3 incorpora subfases donde deberás probar tu pericia recargando en el aire o aterrizando en un portaaviones.













del Sol, logran robar todo el protagonismo a los aviones, cazas futuristas basados en modelos reales actuales, como el F-15 o el MIG-33. Y si encomiables son los gráficos, no menos genial es su sistema de control, que aprovecha a tope el *Dual Shock*, incluidos los botones L3 y R3, los cuales sirven para activar las distintas cámaras del juego. **AC3** habría sido infinitamente superior de no haber sufrido cortes tan dramáticos en su argumento y mecánica de juego, pero aún así puede considerarse con toda justicia la mejor de todas las entregas aparecidas de Ace Combat.

NEMESIS



Se quedaron por el camino...



La principal novedad del **AC3** japonés respecto a los anteriores episodios de la saga era la incorporación de secuencias de animación entre misión y misión, en las que se desarrollaba un complejo argumento. A través de sus acciones durante los combates, el jugador podía saltar de un bando a otro, traicionar a sus aliados y así variar el desarrollo de la historia. Desafortunadamente, todo eso ha desaparecido en la versión *PAL*.

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
94	84	83	91	91
Los aviones son un prodigio de realismo, pero son poca cosa en comparación con los sensacionales escenarios que sobrevuelan. No habrás visto en PSX ciudades, valles, montañas y océanos con el detalle y realismo de este juego.	La banda sonora de rock duro ha dado paso a otra compuesta por techo machacón, más acorde con los gustos actuales. Yo sigo prefiriendo la música de Ace Combat y Ace Combat 2, pero seguro que la de AC3 tendrá sus fans.	Con la desaparición de las intros de animación del Ace Combat 3 japonés también ha desaparecido las digitalizaciones de voz, aunque la versión PAL todavía conserva alguna vocecilla durante los combates.	El apilar todas las fases de los cinco caminos del juego japonés en una sola ruta acaba pesando en el ánimo del jugador. Por suerte AC3 es aún más jugable y manejable que las dos anteriores entregas.	+ Hace gala de la jugabilidad y carga adictiva de todos los Ace Combat. − Han eliminado los mejores detalles del AC3 japonés.

Golpe de HUMOR

Ready 2 Rumble

Tras pasar por Dreamcast, los **peculiares** púgiles creados por la **imaginación** de Midway llevan su **particular** mundo del boxeo hasta los 32 bits de Sony.

Entre los títulos que acompañaron al lanzamiento de **DREAMCAST** en **España** se encontraba un simulador de boxeo que se caracterizaba por el diseño de los boxeadores. El éxito logrado en la consola de SEGA ha permitido a estos púgiles llegar hasta **PLAYSTATION**. La conversión no se presentaba sencilla, ya que la impresionante calidad gráfica de la versión original constituía un reto de grandes magnitudes para los programadores de **PLAYSTATION**. En este sentido hay que felicitar a MIDWAY y a POINT OF VIEW ya que, aunque se dejan notar las lógicas diferencias en aspectos como la reducción en la animaciones faciales o en la eliminación de elementos que rodean los *rings*, han logrado captar toda la fuerza del juego original. Lo más importante es que han conseguido transmitir toda la fuerza de los personajes con las presentaciones, bailes y gritos incluidos. En este sentido, la mayoría de los púgiles son comunes con respecto a la versión de **DREAMCAST** (como Afro Thunder, Willy Johnson o Damien Black), aunque también aparecen boxeadores nuevos como Gino Stileto. Con los guantes puestos, la combinación de botones y del *pad* direccional permite realizar una gran variedad de golpes, a los que hay que unir aquellos que son exclusivos de cada uno de los púgiles. También se mantiene la posibilidad de lograr, a base de golpes, las



MAXIMA ENERGIA
Por cada golpe conectado al rival, nuestro púgil consigue una letra de la palabra «rumble». Cuando la citada palabra está completa se consiguen unos segundos de potencia máxima.



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	MIDWAY







INTRO Y PRESENTADOR
*Tanto en la intro como en los prolegómenos de los combates aparece la imagen y la voz del presentador **Michael Buffer**.*

VALORACION

estamos ante una magnifica conversión de un programa inicialmente creado para DREAMCAST. a pesar de las dificultades que planteaba la adaptación gráfica, los programadores han solventado con éxito los inconvenientes. si a ello le unimos la personalidad de los personajes, obtenemos un simulador de corte arcade con muchos toques de humor.

READY 2 RUMBLE

DEPORTIVO

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Competiciones	2
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD

Boxeadores

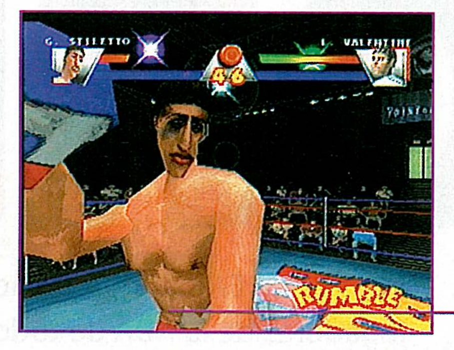
Los personajes incluidos son el alma del juego, poniendo al boxeo una nota de humor. Aunque la mayoría de los púgiles sean los mismos de la versión de *DC*, hay que citar a debutantes como el espigado Gino Stileto.











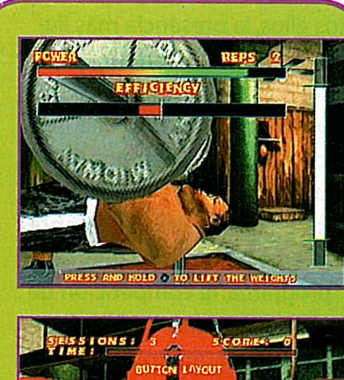
MORATONES

En el transcurso de los combates los golpes van haciendo mella en el rostro de los púgiles. Con la cámara en primera persona se pueden observar caras como ésta (no es Nemesis).



letras de la palabra «rumble», con lo que se logran unos segundos de potencia extra. En cuanto a las opciones no se puede decir que sean demasiado numerosas, diferenciando dos modos de juego: *arcade* y competición. El primero incluye peleas sucesivas, como si de una recreativa se tratará, mientras que en el segundo es posible programar la carrera de los boxeadores, estableciendo las peleas por el título, los combates por dinero y el régimen de entrenamiento. Con respecto a este último hay que destacar que muchas de las pruebas son interactivas, aunque puede elegirse su realización automática. Sin duda, **R2R** nos muestra la cara cómica del boxeo, aunque también deja ver la dureza de este deporte. **CHIP & CE**







Carrera

En el modo carrera hay que elegir el entrenamiento de los boxeadores, disponiendo de 5 pruebas activas más dos automáticas (vitaminas y régimen nutritivo). Cada una de estas pruebas requiere un desembolso económico, por lo que es necesario intercalar los combates por el título por otros en los que puede fijarse la bolsa. El número máximo de peleas es 20.



GRAFICOS — 95

el diseño de los boxeadores es el aspecto más destacado. los programadores han conseguido una magnífica reproducción de los impresionantes gráficos logrados en la versión para DC.

MUSICA — 85

La pegadiza melodía que aparece en la intro del juego se repite una y otra vez durante los menús. que nadie se extrañe si media hora después de apagar la consola sigue tarareando la música de este juego.

SONIDO FX — 90

La presentación, de la mano de un asiduo a los combates de boxeo en ESTADOS UNIDOS, y los gritos de los boxeadores (entre los que aparecen palabras en español) son los aspectos más destacados del programa en este apartado.

JUGABILIDAD — 93

aunque no hay demasiadas opciones, el modo carrera y, sobre todo, la personalidad de los diferentes púgiles, son lo más destacado en este apartado. sobre el cuadrilátero no basta con golpear para lograr la victoria.

GLOBAL



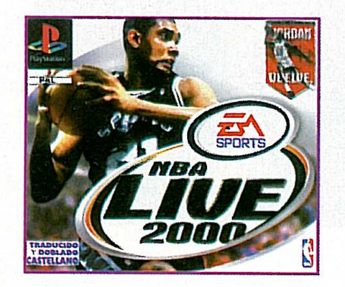
+ La elección del variado abanico de personajes incluidos.
- No hay ningún aspecto negativo que merezca destacarse.

Vuelve JORDAN

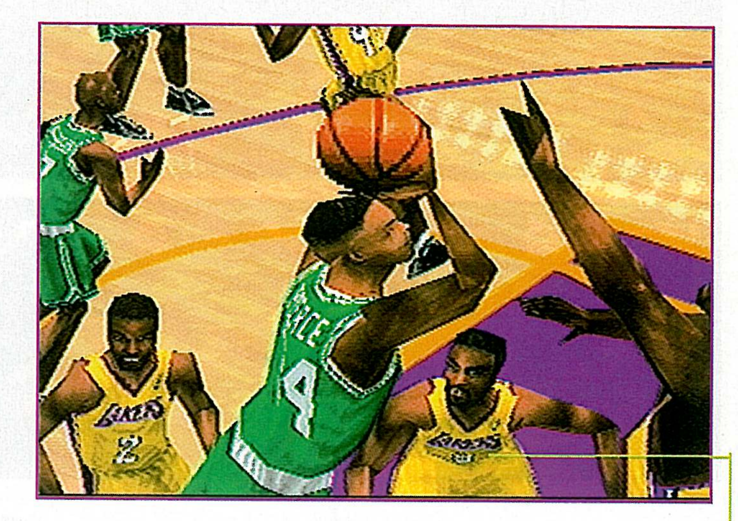
La saga de EA hace un guiño al pasado con la ***incorporación*** de los mejores jugadores de la NBA de todos los ***tiempos***, incluido Jordan. Además, recoge un modo uno contra uno y vuelve a contar con los ***comentarios*** de Andrés Montes.

SUPER Information

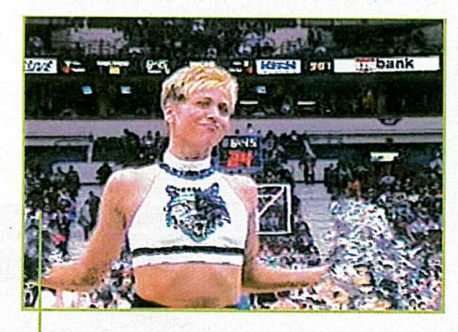
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ELECTRONIC ARTS
PROGRAMADOR	ELECTRONIC ARTS



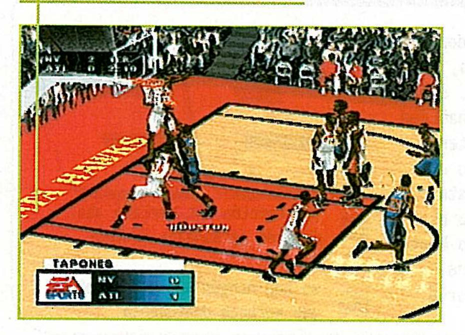
La quinta entrega de la saga **NBA Live** para ***PlayStation*** busca una renovación de la serie mediante una mirada al pasado. Esta curiosa paradoja se produce ya que el programa no se limita a realizar una actualización de plantillas, sino que además incluye a las grandes estrellas que han marcado la historia de la **NBA**. Para ello se incluyen selecciones de los mejores jugadores de cada década, por lo que se puede disfrutar con jugadores como **Bob Cousy**, **Wilt Chamberlain** o los más recientes **Larry Bird** o **Kareem Abdul Jabaar**. Entre todos ellos, la presencia más llamativa es la de **Michael Jordan**, que tras aparecer en varios programas (como Jordan Vs. Bird) ha sido uno de los ausentes de la saga **NBA Live**. El popular exjugador de los Bulls también da nombre a otra de las novedades del programa: la competición de uno contra uno. La misma se disputa en una sola canasta, situada en un típico *playground*. Estos modos de juego se completan con el concurso de triples (ya aparecido en las dos anteriores versiones), así como con las clásicas temporada y *play off*. En el apartado promocional, se produce otro hecho curioso. Mientras que en la carátula del juego aparece el jugador de San Antonio, **Tim Duncan**, la *intro* esta protagonizada por **Kevin Garnett** (Minnesota). En el apartado técnico destaca la presencia, por segundo año consecutivo, de **Andrés Montes**. Sus comentarios, sólo disponibles durante los partidos 5 contra 5, dotan de alegría al juego de la canasta. Por otra parte, la animación sobre la cancha ha sido lograda mediante la aplicación de la cuarta generación de técnicas en 3 dimensiones. La variedad de movimientos hace que



La salsa del basket son los mates, y será con ellos cuando contemplemos las imágenes más espectaculares. Realmente podremos sentirnos como auténticos «dunkers» de la NBA.



***VIDEO ESPECTACULO** La intro y las imágenes de los descansos muestran toda la espectacularidad de la **NBA**. **Kevin Garnett** y las animadoras de los diferentes equipos son los protagonistas.*



VALORACION

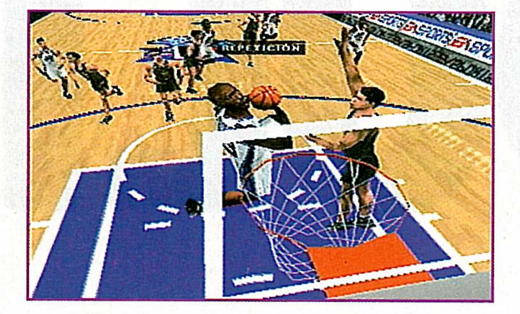
El año pasado, ante la imposibilidad de actualizar las plantillas, la principal novedad fue la inclusión de los comentarios de Andrés Montes. Este año vuelve a contar con los mismos comentarios, y además de realizar la actualización, incorpora a los mejores jugadores de la NBA de todos los tiempos.

NBA LIVE'2000

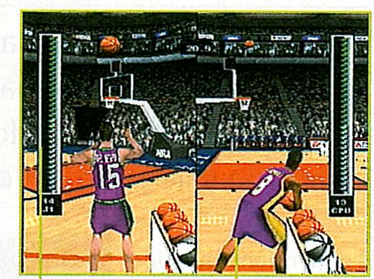
DEPORTIVO

CD ROM	
Jugadores	1-8
Vidas	1
Competiciones	4
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD



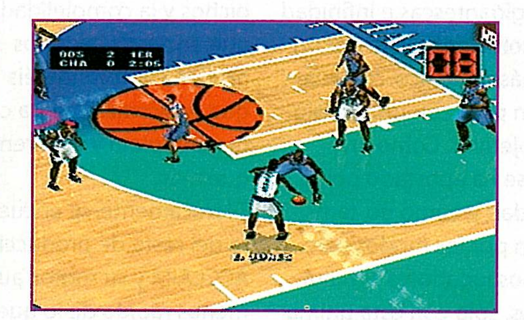




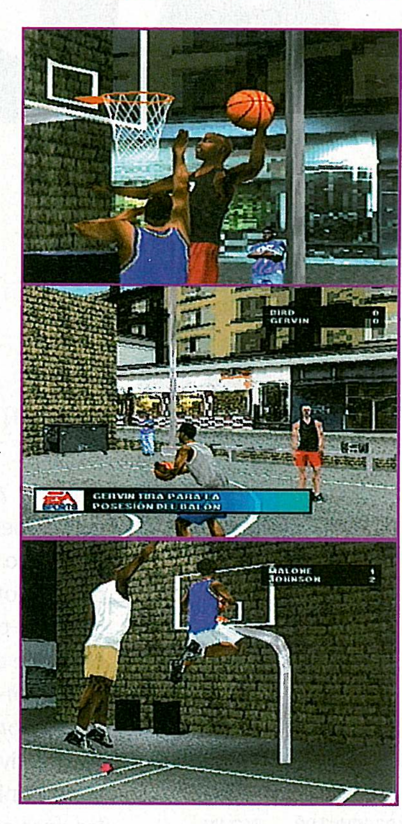


El concurso de triples será, como siempre, uno de los grandes alicientes jugando a dobles.

el programa alcance un elevado grado de complejidad, eliminando las rutinas que permitían anotar con facilidad desde debajo del aro. La espectacularidad se hace especialmente presente en las nuevas secuencias, que ofrecen primeros planos de los jugadores, así como en la *intro* y en las imágenes de los descansos, en las que se muestran vídeos musicales. **CHIP & CE**



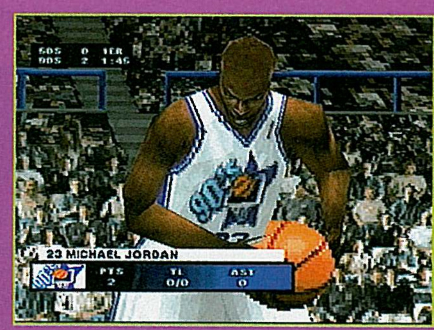
Uno Vs. Uno



El modo uno contra uno es una de las novedades de esta entrega. El vencedor es el que llegue a un número determinado de puntos, siendo necesario salir de la zona para poder iniciar un nuevo ataque.

Grandes Jugadores

Junto a la actualización de plantillas (que en la versión anterior no pudo realizarse debido a conocida huelga de jugadores), el programa recoge a los mejores jugadores de todos los tiempos de la **NBA**. Es posible incluirlos en las plantillas de los equipos actuales, tras superar algunas pruebas. Los atuendos y peinados de los jugadores se adaptan a la época en la que estuvieron en activo.





GRAFICOS 93

La calidad gráfica lograda por los programadores recrea perfectamente los movimientos sobre la cancha. Algunos jugadores presentan movimientos propios, como el tiro de tres puntos de GLEN RICE.

MUSICA 90

La banda sonora es muy variada, predominando el hip-hop, el funk y el blues. La intro y los descansos se encuentran en la línea de las versiones anteriores, dando una auténtica lección en la sincronización de imágenes y música.

SONIDO FX 94

En la versión de 1999 el apartado sonoro fue la principal novedad con ANDRÉS MONTES. En la nueva entrega se vuelve a contar con el citado periodista. Sorprende que no comente ni el concurso de triples ni el uno contra uno.

JUGABILIDAD 93

La mejora en la inteligencia artificial hace que lograr una canasta sea bastante más complicado. Entre las nuevas opciones destaca la inclusión de las grandes estrellas de todos los tiempos de la NBA, incluyendo a Jordan.

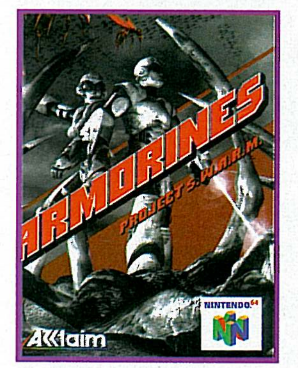
GLOBAL



+ La introducción de los mejores jugadores de la NBA.
+ Se han eliminado algunas rutinas, haciendo la defensa de la computadora más sólida.

Bichos para ADULTOS

Armorines



Con un argumento y protagonistas que parecen sacados de la película Starship Troopers, Armorines nos invita a participar en la mayor batalla que el hombre podría librar contra los insectos... si éstos aumentaran aparatosamente de tamaño y llegaran del espacio exterior.

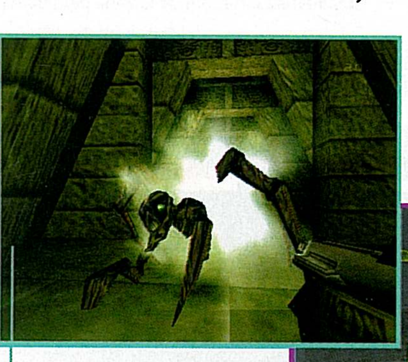
SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	ACCLAIM
PROGRAMADOR	ACCLAIM STUDIOS

Aunque en algunas cuestiones de **Armorines** el aficionado al género encontrará guiños y similitudes con otros títulos de ACCLAIM, lo cierto es que su esquema se distancia bastante de la gran mayoría de *shoot´em-up* 3D. Frente a aquellas fases de proporciones gigantescas e infinidad de objetivos, **Armorines** apuesta por un planteamiento más dinámico, con niveles ricos en acción pero con unas misiones con pocos objetivos. Como en Turok Rage Wars, se ha apostado por el ritmo y la intensidad y, cómo no, también por los modos para varios jugadores simultáneos. Sólo con esta última opción de juego, **Armorines** sería ya un juego con unas dimensiones antológicas y una jugabilidad más que correcta y duradera. Pero si a eso añadimos las veinte fases del modo individual, la mala leche e inteligencia de los bichos y la complejidad que encierran algunos niveles, comprenderéis que **Armorines** cuenta con una oferta tan completa y sugerente como la que más.
Técnicamente, se encuentra a la altura del resto de producciones de ACCLAIM y su motor, aunque un pelín menos rápido de lo que muchos querríamos en algunas circuntancias, sigue siendo de los mejores del géne-



Si dejamos pulsado el disparo durante algunos segundos, nuestra arma se volverá mucho más mortífera y sus efectos podrán afectar, incluso, a los bichos que se encuentren a una distancia corta. En ocasiones, éste será un recurso imprescindible.



***SEGUN** el nivel de dificultad que elijamos, los enemigos aguantarán un número mayor o menor de disparos. Os aconsejamos que empecéis por el más bajo de los tres existentes.*



***LOS INSECTOS** alienígenas o lo que sean estos seres, poseen unos diseños realmente alucinantes. Los más pequeños, atacan desde distancias muy cercanas y sus daños no suelen ser demasiado considerables. A medida que crecen sus dimensiones, sus efectos suelen ser más terribles y no necesitarán ni acercarse.*

VALORACION

ARMORINES: PROJECT S.W.A.R.M. es un juego inteligente en su concepto y pulcro en su realización. Aunque sólo con eso no se puede ser jamás el mejor de un género, es suficiente, sin embargo, para aguantar los mordiscos de las vacas sagradas. Al tener calidad y jugabilidad, las bases para poder tentar al usuario, pasa a ser otra opción muy válida y sugerente.

ARMORINES

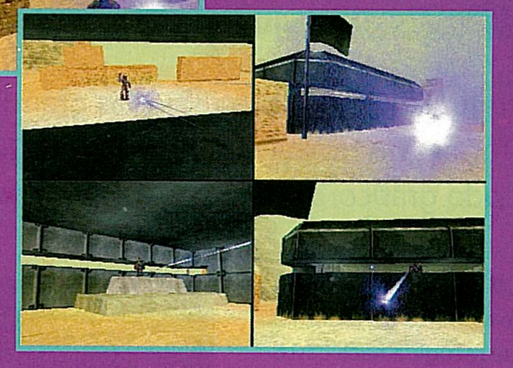
SHOOT´EM-UP 3D

Megas	128
Jugadores	1-4
Mundos	5
Vidas	1
Continuaciones	INFINITAS
Rumble Pak	SI
Expansion Pak	SI

4 a la vez

Como ya ocurriera en Turok Rage Wars, en Armorines se ha cuidado mucho el tema multijugador. Aunque pueda parecer algo lioso, os aseguramos que está muy, muy logrado.



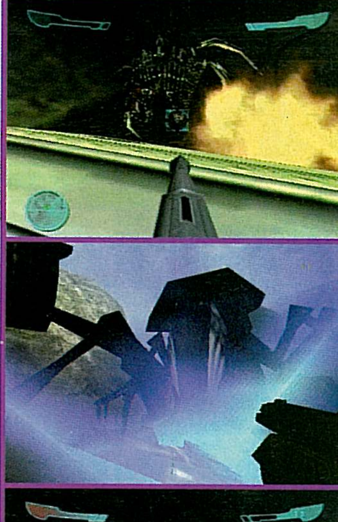


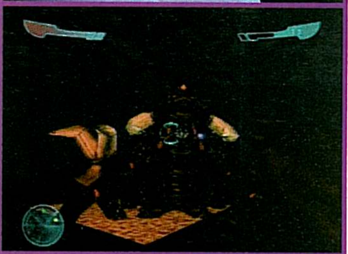




ro. Los escenarios de los cinco mundos están bien ambientados, sin llegar nunca a ser demasiado sofisticados o recargados y, en líneas generales y teniendo en cuenta que cada vez resulta más difícil distinguir los títulos de una misma compañía, se puede decir que tiene una estética propia y bien definida. La mayor o menor fortuna a la hora de elegir las texturas de algunas fases se ve compensado de largo por el impresionante trabajo de diseño realizado en los treinta insectos. Los bichos son de lo más «acongojante» que hemos visto en años, y su animación es tan real que nunca volverás a ver una araña con los mismos ojos.

DE LUCAR

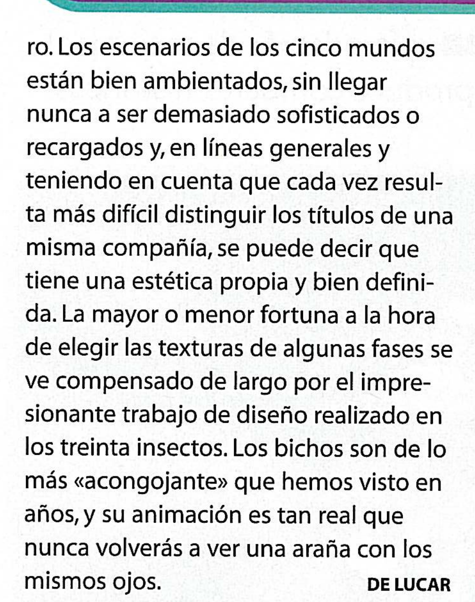






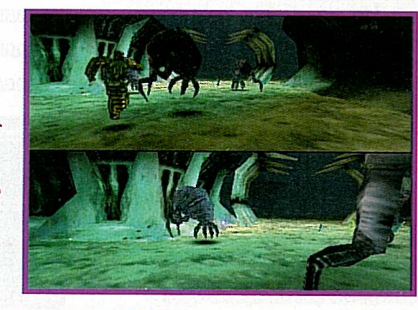






Modo cooperación

Si queréis descubrir hasta qué punto domináis el juego, nada mejor que asociaros en este intenso modo. El doble de enemigos y con el doble de mala uva os harán papilla.



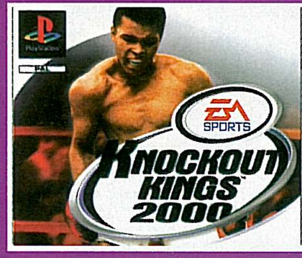


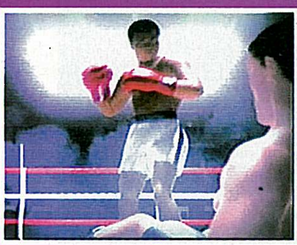


GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
90	85	88	93	91
con el cartucho de ampliación de memoria tiene un aspecto excelente. Los bichos son variados y de los que meten el miedo en el cuerpo. Hay escenarios que están más logrados que otros, pero en general es inferior a TUROK.	composiciones orquestales que tienen su encanto, pero en las que echamos en falta más intensidad. A mitad de camino de la sintonía previa a los partidos del Plus, de la de Desafío Total y de una marcha fúnebre militar.	Los efectos especiales son convincentes y apoyan la impactante presencia de los insectos. Aunque no asusten ni impongan como los de un RESIDENT EVIL, lo cierto es que son de los que te mantendrán en tensión.	su enorme cantidad de fases, la dificultad inteligentemente programada y todas las posibilidades de los modos para varios jugadores, lo sitúan entre la élite de este género. Los aficionados no saldrán defraudados.	+ un trabajo sin fisuras y con grandes detalles. – No hay nada que merezca reseñarse en el apartado de lo negativo.

La gran PELEA

Knockout Kings'2000





La intro incluye imágenes de ordenador en lugar de las de combates reales ofrecidas en su antecesor.



*Se incluyen 10 escenarios diferentes para celebrar los combates, entre los que se encuentra el célebre coliseo de **Roma**.*

Por segundo año consecutivo, las grandes estrellas del boxeo de todos los tiempos son recogidas por un **programa** que, además de mejorar el apartado gráfico, incluye nuevos púgiles y reproduce combates históricos.

La idea de reunir a los mejores boxeadores de todos los tiempos fue recogida hace casi 6 años para ***MEGA DRIVE*** en GREATEST HEAVYWEIGHTS. Fue necesario esperar hasta el año pasado para que ELECTRONIC ARTS rescatara esta iniciativa del baúl de los recuerdos para crear **KNOCKOUT KINGS BOXING.** La expectación levantada por el citado juego ha sido la propulsora de dar continuidad a la saga con una segunda entrega, en la que la figura de **Muhammad Ali** sustituye a la de **Evander Holyfield** en la carátula del juego. En esta ocasión no se han limitado a dar un lavado de cara a su antecesor, ya que se han introducido un importante número de novedades. La primera es la modificación de los boxeadores que están presentes en el programa. Así, además



VALORACION

Aunque los personajes no tienen la simpatía de los recogidos en READY 2 RUMBLE, ELECTRONIC ARTS contrapone el peso de la historia con la presencia de los grandes mitos del boxeo. A tan ilustres protagonistas se une un impresionante apartado gráfico y una extensa variedad de opciones para completar un programa casi redondo.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ELECT. ARTS
PROGRAMADOR	ELECT. ARTS



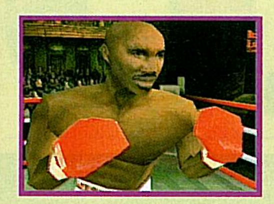


KNOCKOUT KINGS'2000

DEPORTIVO

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	4
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD

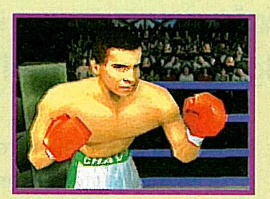
Púgiles



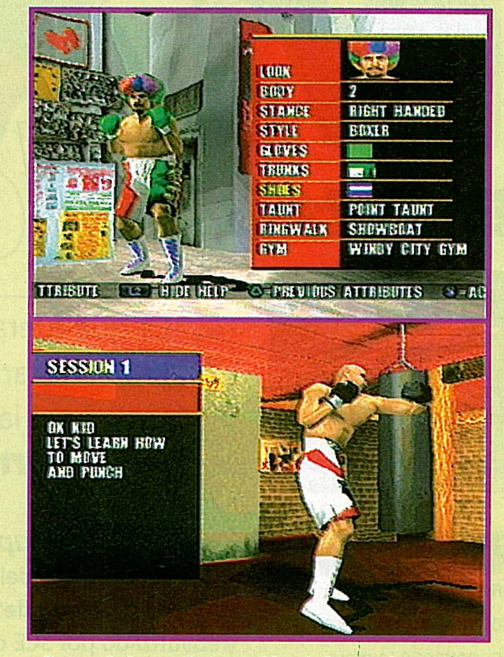


La versión para *PlayStation* de Knockout Kings incluye nada menos que 48 boxeadores, entre los que, además de los principales púgiles aparecidos en la anterior entrega, hay que reseñar algunas novedades interesantes, como los célebres **Chávez** o **Frazier**.





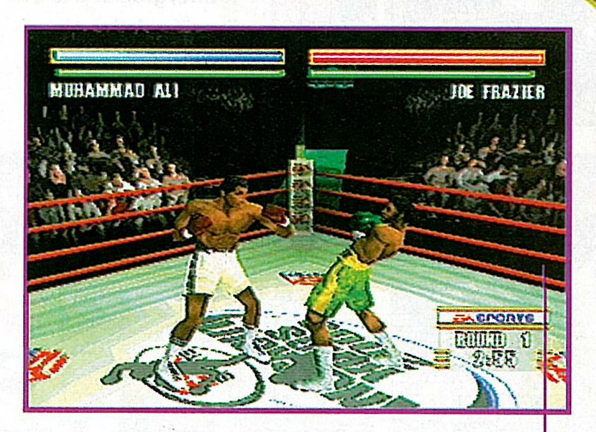
Carrera



Es uno de los modos recogidos de la anterior entrega, en el que puede crearse y entrenar a un púgil. El editor ha sido mejorado y se incluyen varias pruebas de entrenamiento interactivas (anteriormente automáticas).

de volver a contar con **Holyfield**, **Ali**, **Oscar de la Hoya** o **Rocky Marciano**, incorpora púgiles de la talla de **Joe Frazier**, **Hector** "el macho" **Camacho** o el mismísimo **Julio Cesar Chávez**. Todos ellos junto a una impresionante lista de nombres completan un total de 48 boxeadores en los que se ha puesto un especial cuidado tanto en su aspecto físico como en la reproducción de su estilo de pelea (cuidado con la derecha de **Holyfield** o con el gancho de izquierda de **Frazier**). En el apartado gráfico se ha producido otra de las mejoras reseñables, gracias a las animaciones faciales y al trabajo de captura de movimientos en el que han vuelto ha participar activamente **Sugar Ray Leonard**, **Oscar de la Hoya** y **Shane Mosley**. Entre las novedades también hay que citar la reproducción de combates históricos que permiten revivir algunas de las peleas que hicieron historia (como el tercer enfrentamiento entre **Ali** y **Frazier** en 1975). Otros de los aspectos mejorados son las presentaciones (en las que la música está acorde con la época de cada púgil), así como la completa modificación de los entrenamientos en el modo carrera. Para los que disfruten con la lucha sin complicaciones se cuenta, otra vez, con el modo *slugfest* (en el que pueden realizarse golpes ilegales), y se incorpora la posibilidad de obtener golpes especiales.

CHIP & CE



Se incluyen 12 combates históricos, como el celebrado en ***Manila*** *entre* ***Ali*** *y* ***Frazier*** *(1975) o la pelea entre* ***Marciano*** *y* ***Moore*** *celebrada en* ***Nueva York*** *(1955).*

GRAFICOS — 94

sorprende la mejora gráfica con respecto a la anterior entrega de la saga. Las animaciones faciales (especialmente patentes en la presentación) y la fiel reproducción de los rasgos físicos son impresionantes.

MUSICA — 93

La música toma un protagonismo inesperado dentro de las presentaciones de los diferentes púgiles. Así, mientras saltan al cuadrilátero, es posible escuchar una fantástica melodía acorde con la época de cada boxeador.

SONIDO FX — 90

Para completar el ambiente que rodea los combates de boxeo se incluyen comentario de populares (en estados unidos) profesionales como HARRY CARPENTER y BARRY MCGUIGAN. el sonido ambiente tampoco está nada mal.

JUGABILIDAD — 93

La enorme variedad de golpes hace que cada combate sea un mundo diferente. La presencia de los púgiles reales y la variedad de opciones, especialmente el modo carrera, hacen que la jugabilidad esté asegurada.

GLOBAL

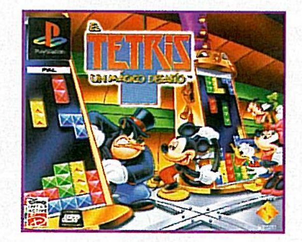


\+ La presencia de púgiles reales es de agradecer.

\- Que el boxeo no sea un deporte que atraiga a muchos usuarios.

Un MAGICO desafío

El Tetris



La que fuera *primera* producción de *Capcom* para N64 aterriza ahora en PSX, donde hará las *delicias* de los usuarios más *jóvenes* y algún que otro adulto.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SCE/DISNEY I.
PROGRAMADOR	CAPCOM

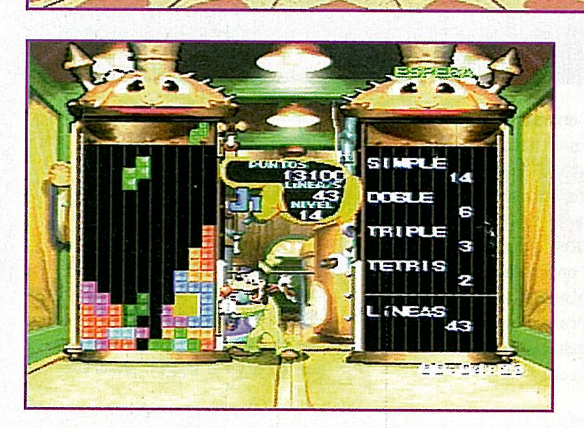
En la adaptación a **PlayStation** del Magical Tetris Challenge de ***N64*** (rebautizado por SCE como **El Tetris Un Magico Desafio**) no se han incorporado cambios o mejoras sustanciales, salvo quizá una mayor resolución gráfica y un sonido más nítido, gracias a la utilización de las pistas del CD. Por lo demás, esta versión ***PSX*** es idéntica a la genial entrega para *64 bits*, tanto en carga adictiva como en modos de juego. Si hubiera que destacar uno entre todos ellos, ese sería *Magical Tetris*, donde tienen cabida desde los bloques más peculiares de la historia de la saga de *puzzles*, hasta la posibilidad de hacer desaparecer cinco líneas a la vez (pentris). Integramente traducido al castellano y protagonizado por Mickey y sus amigos, **Magico Desafio** es ideal para iniciar a los más jóvenes en el universo Tetris, pero resulta tan divertido de jugar que volverá locos por igual a los usuarios de mayor edad. Lástima que no incorpore un modo para cuatro jugadores.

NEMESIS









Ya está, aquí lo tienes, Minnie.

VALORACION

Aunque parezca «infantiloide» a ojos de los usuarios de mayor edad, este TETRIS con personajes DISNEY es uno de los más divertidos de cuantos han aparecido en PLAYSTATION. No en vano tras su producción se encuentran los genios de CAPCOM, lo que supone una garantía.

EL TETRIS UN MAGICO...

PUZZLE

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Modos de juego	4
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	SOLO VIBRACIÓN
Grabar Partida	MEMORY CARD

GRAFICOS

75

A un TETRIS no se le pueden pedir gráficos espectaculares, pero al menos éste hace gala de un gran colorido y una mayor resolución gráfica, si lo comparamos con la entrega original para NINTENDO 64.

MUSICA

91

Por difícil que parezca, la música de la versión PSX es aún mejor que la de N64, aunque sea sólo en nitidez. Algunas de las melodías que adornan el juego, como la del escenario de Minnie, son sensacionales.

SONIDO FX

75

Al original de N64, debido a las limitaciones del cartucho, no se le podían pedir voces o diálogos digitalizados. A esta entrega de PSX sí, y no los tiene. Al menos el ruido de las fichas al caer no molesta.

JUGABILIDAD

90

MAGICO DESAFIO es uno de los TETRIS más divertidos de cuantos han aparecido en PSX (y hay unos cuantos), especialmente contra otro jugador en el modo MAGICAL TETRIS, donde la carga adictiva roza el delirio.

GLOBAL



+ La música y la carga adictiva. Textos traducidos al castellano.

- El argumento del modo historia es más simple que «el asa de un cubo».

POR TUTATIS

¿Qué es ésto?

Astérix y Obélix contra el César



Con **juegos** como éste es cuando una compañía pierde todo su **prestigio**, algo de lo que **Cryo** no estaba sobrada.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	CRYO INT.
PROGRAMADOR	TEK 5



*«Gerardote» interpreta en el film a un Obélix algo más delgado de como lo conocemos. En la versión **PSX** el parecido es asombroso.*

*Lo único interesante del juego es poder ver Lastet... estooo... a **Laetitia Casta** en la Intro del tercer nivel del juego. ¡¡Eso sí son buenos gráficos!!*





VALORACION

Astérix & Obélix contre el César es un juego que se aprovecha de la licencia original para presentar ante el jugador un sistema de juego de otra época. Sus buenos gráficos no justifican lo aburrido de su desarrollo. En cualquier caso, siempre se podrán escuchar algunas de las pistas de audio del CD, de interesante música celta.

Pocas cosas

hemos visto más extrañas que este **Astérix y Obélix contra el César**, un título que, como ya se sabrá, está basado en la versión cinematográfica que nuestros vecinos franceses han realizado del cómic galo. Y decimos extraño porque, pese a que técnicamente está muy bien trabajado (algunas fases sorprenden por su belleza), el sistema de juego es más sencillo, incluso, que el de los primeros Game & Watch de NINTENDO. Unas fases (nueve en total) en las que lo único que hay que hacer es mover a Astérix u Obélix a izquierda y derecha, pulsando el botón de acción en determinadas ocasiones. Un título, en fin, orientado a los más pequeños, aunque mucho nos tememos que ni siquiera ellos sabrán encontrar la gracia a un juego que la debió perder por el camino. **J. C. MAYERICK**

ASTERIX Y OBELIX...

ARCADE

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Fases	9
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOG. + VIBRACION
Grabar Partida	SI

GRAFICOS — 80

Los escenarios y personajes están muy bien representados, en una mezcla del realismo de la película y la gracia del cómic. Luego, cuando el personaje empieza a moverse, es cuando todo lo bonito del juego desaparece.

MUSICA — 75

La música celta incluida en las pistas de audio son lo único interesante de todo el juego. Por desgracia, esta cualidad no es extensible a todas las pistas del CD, siendo algunas de ellas muy malas.

SONIDO FX — 70

En fin. Qué se puede comentar de los efectos de sonido de Astérix & Obélix. En realidad tampoco importa mucho, puesto que la música tapa casi cualquier intento de notoriedad de este apartado.

JUGABILIDAD — 60

Se puede justificar que Astérix & Obélix está orientado al sector infantil, pero es que no creemos que les resulte divertido ni siquiera a ellos. Es un extraño experimento de Cryo que no consigue levantar cabeza.

GLOBAL



+ Algunas pistas de audio y las secuencias en que aparece Laetitia.
- Todo el juego en sí es un auténtico despropósito.



La vida sigue IGUAL

EarthWorm Jim 3D

Hay juegos que, por muchos *años* que pasen, seguirán siendo tal y como fueron concebidos en su día. Por *desgracia* el tiempo no *pasa* en balde, y lo que hace unos años hacia gracia a todos, hoy no tiene todo el *sentido* que se le supone, por mucho que se haya *pasado* a las tres dimensiones.

EarthWorm Jim 3D es como EARTHWORM JIM pero en 3D. Esto, que puede parecer una perogrullada, resume bien a las claras lo que uno puede encontrarse al jugar con este cartucho, una auténtica locura que, en la época de las consolas de 16 *bits* tenía su gracia, pero que hoy por hoy no cuenta con gran aceptación entre los usuarios (se ha explotado demasiado dicho género como para seguir gustando). La versión 2D de EARTHWORM JIM contaba además con una importante ventaja sobre esta versión 3D: no mareaba. Por desgracia, el entorno 3D que se ha creado resulta un tanto claustrofóbico (algo parecido a lo que le ocurría a RASCAL en *PLAYSTATION*), con puntos de vista muy cerrados que impiden ver más alla de las proximidades de la lombriz. Y la verdad es que es una lástima, porque los escenarios no están mal diseñados para nada, y lo que es mejor, se mueven con una suavidad muy apreciable. De hecho, en los primeros instante del juego parece que **EARTHWORM JIM 3D** se puede encontrar entre los mejores, idea que poco a poco se va difuminando como consecuencia del anárquico y forzado desarrollo del juego, en el que se dan cita situaciones absurdas (propias de un título como éste) y misiones poco atractivas. Además, la elevada dificultad es constante desde un principio, obligando al jugador a cumplimentar al 100%



SUPER Information

FORMATO: CARTUCHO
PRODUCTOR: INTERPLAY
PROGRAMADOR: VIS




El primer jefe final del juego es de lo más difícil que hemos visto. Montado sobre un cerdo incontrolable, Jim debe recoger 100 canicas, esquivando los disparos e intentando no perderlas por el camino.





EARTHWORM JIM 3D

PLATAFORMAS 3D

Megas	64
Jugadores	1
Vidas	ENERGIA
Niveles	14
Expansion Pak	NO
Rumble Pak	NO
Grabar Partida	SI (3)

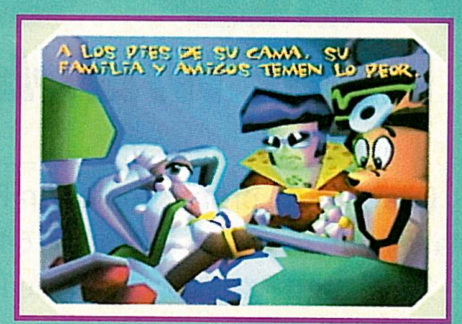


cada fase, única manera posible de acceder al siguiente nivel (sería más lógico permitir finalizar el juego y completar el 100% más tarde). Por cierto, aquella mente enferma capaz de idear un enemigo final como el del primer nivel no debería andar suelta. Gracias a él, conseguirán que el jugador se desespere a las primeras de cambio. De hecho, algunas situaciones del juego están poco claras, fruto de las nulas explicaciones que se ofrecen, lo que obligará al jugador a imaginar qué es lo siguiente que se debe hacer. Y ya que hablamos de explicaciones, no se puede dejar de criticar la pésima traducción al castellano de los textos, que en ocasiones ni siquiera tienen sentido. En el lado positivo hay que destacar las buenas melodías de la banda sonora, los mejores efectos de sonido y el siempre bienvenido buen humor de EarthWorm Jim. Características que de por sí no son suficientes para atraer al futuro jugador.

J. C. MAYERICK

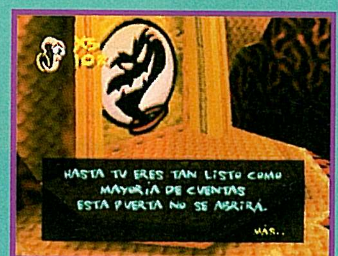
Vuelta a las intros estáticas

No se sabe muy bien si ha sido por falta de tiempo, pero se denota una cierta dejadez en la secuencia de introducción. Imágenes estáticas que cuentan la extraña historia. Una práctica poco habitual y conformista, una vez vistas las maravillas que determinadas compañías son capaces de hacer en tiempo real.

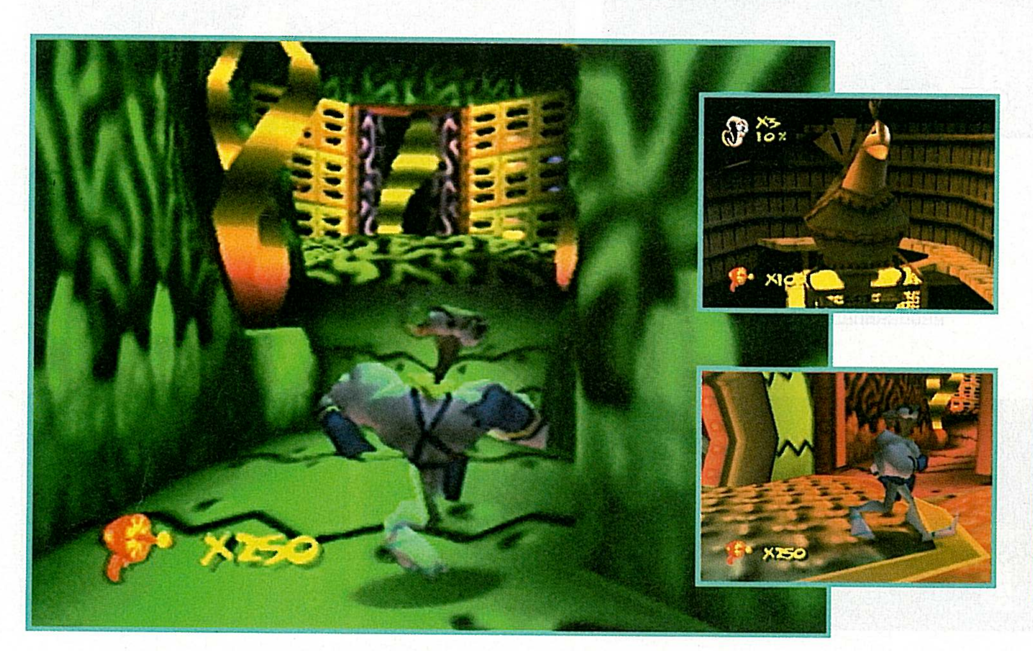








Viendo la calidad de algunos escenarios, no se entiende por qué se ha dejado de lado algo tan importante como una buena puesta en escena de la historia.







VALORACION

Después de varios años mostrando las evoluciones de EarthWorm Jim 3D por todas las ferias del mundo, nos encontramos con que el resultado final no es más que un plataformas del montón, al estilo de otros como Space Circus Fever, Gex 3D o Glover. Quizá su mayor fallo haya sido no saber quitarse de encima la piel, algo anticuada, de los antiguos plataformas para 16 bits.

GRAFICOS — 85

El apartado gráfico de EarthWorm Jim, junto al musical, es uno de los más destacados del juego. Por desgracia, en este apartado también se engloba un aspecto como el de las vistas, que resultan demasiado claustrofóbicas.

MUSICA — 90

Desde el momento en que Jim sale tocando el acordeón, se adivina que este apartado está trabajado. No se puede comparar al de otros clásicos de Nintendo 64, pero al menos se distingue el buen hacer de sus compositores.

SONIDO FX — 90

Los efectos de sonido son, quizá, uno de los apartados más espectaculares de la saga EarthWorm Jim. Esta nueva entrega para Nintendo 64 no iba a ser menos, con un inmenso repertorio de efectos de lo más divertido.

JUGABILIDAD — 70

De nada sirven unos buenos gráficos, una mejor banda sonora y unos excelentes efectos de sonido si luego la jugabilidad está por debajo de lo esperado. Ese es el verdadero problema de EarthWorm Jim 3D. Un serio problema.

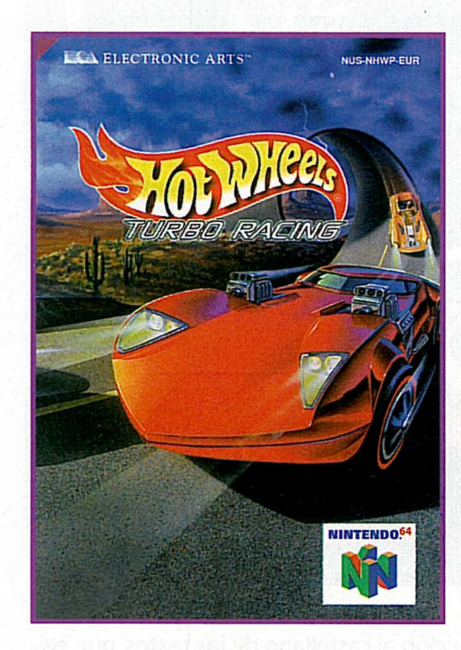
GLOBAL — 81

+ Todo lo que hace referencia al apartado de audio.

− La traducción al castellano es de lo peor que hemos visto.

Coches VOLADORES

Hot Wheels Turbo Racing



Después de probar suerte en PlayStation, las **miniaturas** de Mattel dan el salto a Nintendo 64 manteniendo las **acrobacias** y la **reproducción** de los Hot Wheels como aspectos más **destacados.**

Cuando aún está caliente la versión de **Hot Wheels Turbo Racing** para ***PlayStation***, ELECTRONIC ARTS lanza al mercado una nueva entrega en formato ***Nintendo 64***. El cartucho vuelve a recoger algunos de los modelos reproducidos en la serie de miniaturas de MATTEL. De esta forma nos encontramos con todo tipo de vehículos (40 en total), desde utilitarios a furgonetas pasando por prototipos, totalmente imaginarios. Los 8 circuitos (2 menos que en la versión para ***PlayStation***) en los que compiten



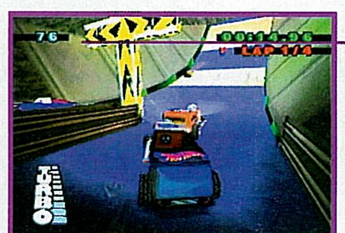


SUPER Information

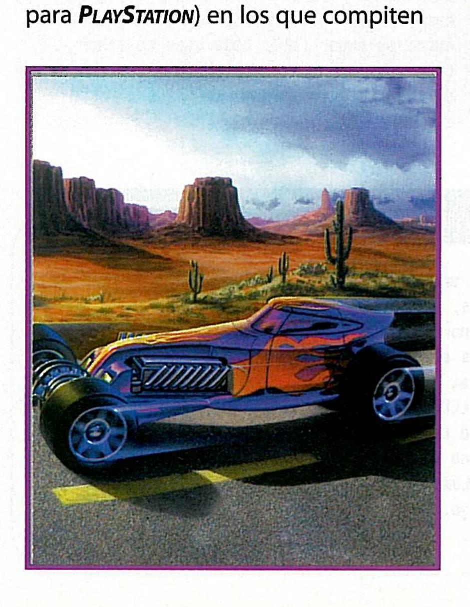
FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	ELECT.ARTS
PROGRAMADOR	ELECT.ARTS

AIRTIME Este modo de juego consiste en lograr, en 3 minutos, el mayor número de puntos posibles mediante la realización de todo tipo de acrobacias.









VALORACION

El programa de ELECTRONIC ARTS es una réplica casi exacta de la versión aparecida para PLAYSTATION. No se trata de un simulador convencional, presentando en las acrobacias su aspecto más destacado. Además, la compañía americana aprovecha para hacer su particular homenaje a las miniaturas de MATTEL.

HOT WHEELS TURBO RACING

CONDUCCION

Megas	96
Jugadores	1-2
Vidas	1
Competiciones	2
Continuaciones	NO
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	CONTROLLER PAK/PASSWORDS

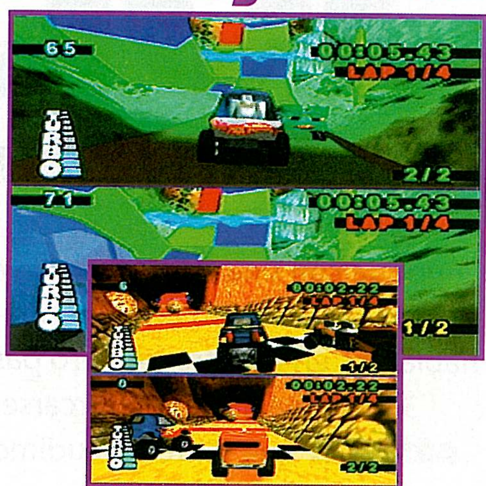
Copa Hot Wheels

Es el modo estrella, en el que se suman los puntos obtenidos (según el lugar de llegada) en varias carreras. Es posible guardar la partida mediante *Controller Pak* o mediante *Passwords*.





Dos Jugadores



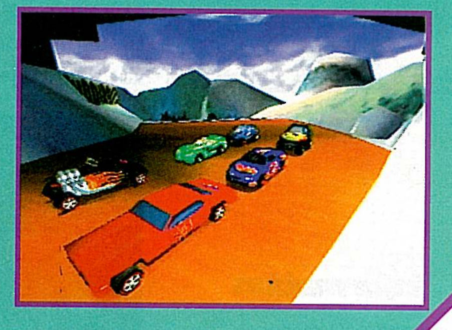


CONSEJOS *Lo que en la versión de* ***PlayStation*** *eran pantallas de carga con algunas instrucciones útiles, en el cartucho de* ***Nintendo 64*** *se han transformado en simples consejos.*

Vehículos

Los 40 vehículos incluidos reproducen miniaturas de la serie *Hot Wheels*. Algunos de ellos se encuentran ocultos inicialmente, activándose durante las carreras o al ir avanzando en el modo de copa.





estos vehículos reflejan, aunque con algunas licencias, las pistas que MATTEL comercializa. Por ello, los coches no pueden salirse de las pistas, lo que hace que el juego alcance un ritmo trepidante. A esta circunstancia se le unen las innumerables rampas, desniveles y *loopings* que permiten a los coches realizar enormes saltos. La máxima espectacularidad se consigue con las acrobacias que pueden lograrse durante estos saltos que, además, permiten obtener turbos. También aparecen, repartidos por los circuitos, diferentes iconos que hacen posible mejorar aspectos como la adherencia o que los vehículos que choquen con nosotros salgan rebotados. En cuanto al control, tanto con las ruedas sobre tierra como en la realización de acrobacias es muy sencillo, de manera que la conexión entre usuario y juego es casi instantánea. Por lo que respecta a las opciones no hay mucha variedad, limitándose a una copa, en la que se acumulan los puntos obtenidos en cada carrera, y una competición de piruetas denominada *airtime*. En definitiva, se trata de un programa que se aparta de los clásicos, teniendo en la velocidad, en las acrobacias y en el diseño de los vehículos sus aspectos más atractivos.

CHIP & CE

GRAFICOS 85

Aunque el diseño de los vehículos no es muy detallado, su movilidad (especialmente en las acrobacias aéreas) ha sido dotada de gran suavidad. Los circuitos están llenos de elementos, destacando su colorido.

MUSICA 84

Las 6 melodías incluidas son una constante tanto durante los menús como en el desarrollo de las carreras. Al igual que en PSX, para este apartado se ha vuelto a contar con grandes grupos como METALLICA.

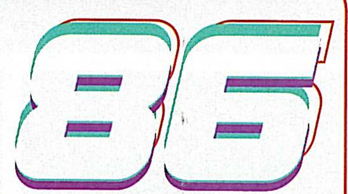
SONIDO FX 83

La ruidosa banda sonora envuelve todo el juego dejando un protagonismo muy limitado a los efectos de sonido. Las explosiones, el ruido de los motores y los indicadores de haber conseguido turbos son los más destacados.

JUGABILIDAD 87

El sencillo control de los coches permite realizar todo tipo de acrobacias. Aunque los coches no pueden salirse de los circuitos, aparecen diferentes rutas alternativas así como objetos que es necesario esquivar.

GLOBAL



\+ El sencillo control de los vehículos, especialmente en las acrobacias.

− La escasez de opciones recogidas en el cartucho.



SOLDADOS a fuego

Army Men 3D

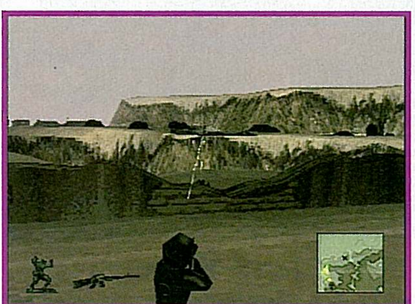
Aunque con una **temática** y estilo de juego similar a la versión de Nintendo 64 de la que os hablamos en nuestro número pasado, Army Men 3D **no** ha logrado acercarse a los niveles de **calidad** que tanto aplaudimos en Army Men Sarge´s Heroes.

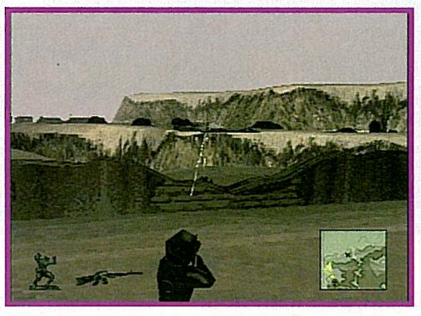


En Army Men 3D, nombre de esta versión exclusiva de **PLAYSTATION**, encontraréis un *arcade* de grandes dimensiones y una acción casi constante, con una cuidada técnica y un trabajo gráfico correcto pero sin demasiados alardes en el diseño. Los personajes no cuentan ni con el brillo ni la espectacularidad de la entrega de **NINTENDO 64**, y el rasgo más distintivo de los escenarios sería su enorme tamaño porque, en riqueza de detalles y en calidad, no son nada del otro mundo. A estas alturas y, sobre todo, después de echar un vistazo a otros títulos en este género, la oferta gráfica de **ARMY MEN 3D** se queda muy lejos y en la zona de los más discretos. Es una pena, porque detrás hay un juego de acción interesante y que con otro envoltorio habría tenido muchísimas opciones. Al principio su esquema de juego puede pareceros muy sencillo pero, tras un par de partidas, descubriréis que su principal atractivo reside en la inteligente mezcla de acción y estrategia. Dificultades y enemigos



Para poder apuntar mejor a nuestros objetivos tendremos que utilizar esta cámara de proximidad. Los vehículos cuentan también con esta perspectiva y será mejor que aprendáis rápido a usarla.





SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	VIRGIN INTERACT.
PROGRAMADOR	VIRGIN INTERACT.

VALORACION

Tras ver el extraordinario trabajo realizado en la entrega para NINTENDO 64, pensamos que ARMY MEN 3D nos ofrecería unos resultados parecidos pero, por desgracia, entre ambas versiones hay una enorme diferencia de calidad. Esta de PLAYSTATION es divertida y capaz de entretener a cualquiera, pero ni los protagonistas ni el diseño gráfico de los escenarios está a la altura de las circunstancias. Una pena porque el concepto es bueno.



SU ACCION es una mezcla de arcade y estrategia. En ocasiones, no pararemos de disparar... pero en otras habrá que ir con mucho tiento.







ARMY MEN 3D

ARCADE

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Mundos	5
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)

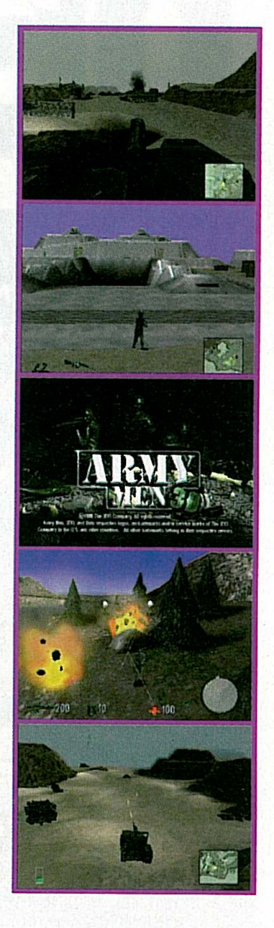




MAPA *Aunque hay una herramienta muy útil, el reconocimiento aéreo para saber la posición de los enemigos, nuestro principal aliado para conocer los puntos estratégicos de la fase será el mapa.*



Aunque al principio todo parece muy tranquilo y los enemigos están casi contados, con el paso de las fases las dificultades y amenazas se multiplicarán de manera aparatosa. A esas alturas deberás andar con pies de plomo y plantear una concienzuda estrategia de ataque.





contados pero muy bien situados y con bastante poderío son argumentos que nos obligarán a dar lo mejor de nosotros mismos a partir de la tercera fase. En líneas generales, el personaje y armamento es fácil de usar y efectivo, pero es posible que echéis de menos algún sistema para poder apuntar mejor al disparar. Con una sola vida e *items* limitados, ese tipo de ayudas nos evitarían tener que realizar luego cálculos estratégicos como los que tendremos que hacer y que alejan a **AM 3D** de lo que sería el típico *arcade* de disparar a todo trapo. Los que prefieran algo así, tendrán que contentarse con el modo para dos jugadores simultáneos.

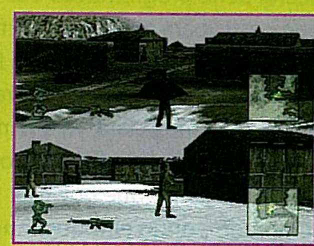
DE LUCAR

Dos jugadores









Esta es otra de las partes que no ha alcanzado la calidad y precisismo de la entrega para **Nintendo 64**. No hay mucha diferencia respecto a la velocidad y calidad gráfica del modo individual, pero los movimientos nos parecen un tanto bruscos y resulta mucho más complicado apuntar con precisión. Otro aspecto que no nos gusta demasiado es la ventaja del jugador más oscuro en los escenarios nocturnos. Es casi tan difícil de ver como el historial académico y militar de **Nemesis**.

GRAFICOS 70

Ni los personajes ni los escenarios están a la altura de lo deseado. Los movimientos del entorno y protagonistas son fluidos, pero la cámara puede hacernos alguna mala pasada de vez en cuando. Esperábamos mucho más.

MUSICA 80

Aunque no contaremos con presencia musical durante buena parte de la partida, las contadas composiciones, muy al estilo de las películas de guerra de la segunda Guerra Mundial, están bastante bien y acompañan a la acción.

SONIDO FX 87

Sin ser de lo mejor que podremos escuchar en este género y consola, hay que reconocer que por lo menos son contundentes y realistas. Para poder apreciar su calidad tendréis que esperar a las fases más avanzadas.

JUGABILIDAD 85

El sistema de juego es entretenido y encontraréis mucha acción y algunos elementos de estrategia. Las misiones tienen variedad y momentos de bastante intensidad, pero también hay partes un tanto desangeladas.

GLOBAL

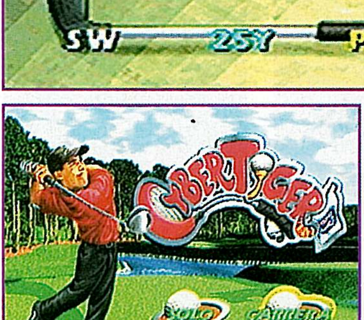


+ El diseño de las fases y la mecánica de juego.
- Gráficamente no llega a explotar las posibilidades de PlayStation.

Golf DESENFADADO



La **popularidad** de Tiger Woods es utilizada por ELECTRONIC ARTS en un **programa** de golf en el que bolas **especiales** y **personajes** con un diseño sencillo dan al golf un toque más **desenfadado**.



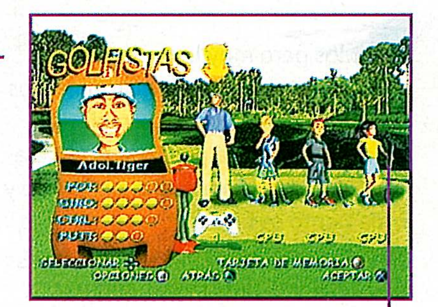




SUPER Información	
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ELECTRONIC ARTS
PROGRAMADOR	ELECTRONIC ARTS



CONTROL *Si dispones de Dual Shock puedes controlar los golpes sin necesidad de utilizar ninguno de los botones. De todas formas, el control digital resulta práctico y casi más sencillo.*

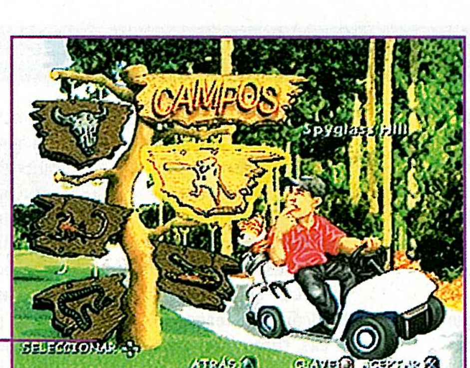


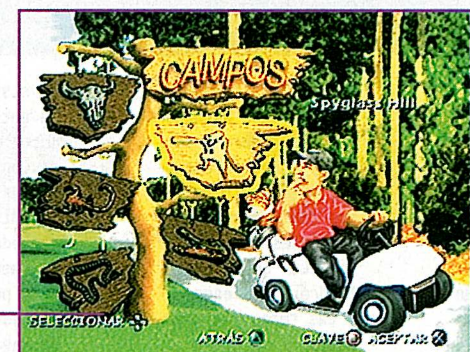
PERSONAJES *El diseño de los jugadores huye de las digitalizaciones y de los grandes profesionales (a excepción de **Tiger Woods**). Sus características y su imagen varía a medida que van madurando, mostrando hasta tres niveles de evolución (niño, joven y profesional).*

VALORACION

A la espera de la nueva entrega de la saga PGA, Tiger Woods protagoniza un programa de golf mucho más desenfadado. En la línea de Every Body's Golf, el nuevo título de Electronic Arts se enfoca a un sector que busca en este deporte algo más que lo que ofrecen los simuladores clásicos.

La colaboración entre ELECTRONIC ARTS y **Tiger Woods** comenzó el año pasado con la versión de la saga PGA titulada Tiger Woods'99. Para este año la compañía norteamericana tiene programados dos títulos en los que participará el popular golfista. Por un lado la nueva entrega de la saga PGA y por otro **Cyber Tiger**. La diferencia entre ambos programas es muy clara, ya que mientras la saga PGA seguirá el tradicional corte de simulación, en el juego que hoy nos ocupa se ha optado por un enfoque mucho más desenfadado. Con este objetivo se incluyen jugadores con un diseño mucho más sencillo entre los que el único jugador real es el propio **Tiger**. Su presencia es triple, ya que el programa presenta al protagonista con tres





CAMPOS *El programa incluye 5 campos diferentes, entre los que inicialmente sólo se encuentra disponible el denominado Cyber Tiger.*

CYBER TIGER

SIMULADOR DE GOLF

CD ROM	
Jugadores	1-4 MULTITAP
Vidas	1
Competiciones	9
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO + VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD

Sorpresas





Los campos de tiro presentan una serie de objetos (como dianas) que permiten afinar la puntería y conseguir diferentes poderes y bolas especiales (sin duda el aspecto que más difiere de un simulador clásico). Estas bolas se acumulan de tal forma que durante los partidos puede elegirse el momento en el que se utilizan cada una de ellas.

Vistas

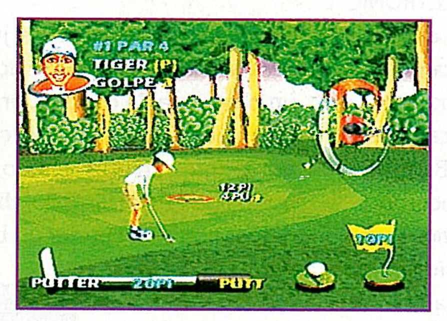




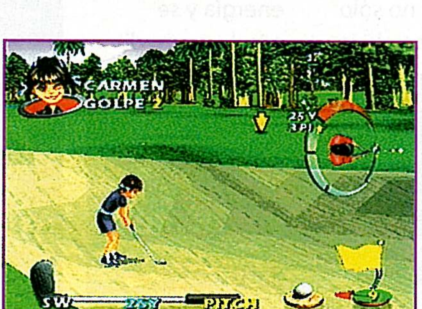


En el momento de golpear la bola se puede seleccionar entre nueve planos diferentes. También es posible acercarse visualmente a la bandera e incluso observar la inclinación del terreno.











imágenes diferentes (como niño, como un jugador inexperto o como un auténtico campeón). Sin embargo, para llegar a controlar al mejor **Tiger**, es necesario superar una serie de pruebas en forma de campeonatos de golf. Otro de los aspectos que separan este juego de los simuladores clásicos es la posibilidad de potenciar diferentes habilidades y de contar con bolas especiales que consiguen efectos como multiplicar la potencia, eliminar el bote o atravesar obstáculos. Para lograrlas hay que golpear los objetos repartidos en los campos de tiro. Por lo que respecta al control, destaca la posibilidad de establecer su giro en el aire. En el apartado gráfico hay que mencionar la inclusión de 5 campos diferentes y la posibilidad de seguir los partidos desde nueve planos distintos. Los comentarios de **Tiger**, más bien escasos, completan un programa en la línea de juegos como EVERYBODY'S GOLF o MARIO GOLF.

CHIP & CE'NUTRIO



GRAFICOS — 85

El corte desenfadado del juego hace que el diseño de los jugadores sea bastante sencillo, empleando colores muy vivos para reflejar sus atuendos. Tanto sus movimientos como los de la bola son bastante suaves.

MUSICA — 82

Melodías suaves con ritmos muy pausados acompañan a los jugadores, haciendo que el apartado musical pase totalmente desapercibido. De todas formas, la naturaleza propia del golf no se presta a demasiadas licencias en este aspecto.

SONIDO FX — 83

Al igual que en la última entrega de la saga PGA, se incluyen comentarios de TIGER WOODS. Junto a éstos hay que mencionar sonidos como el de los motores de los aviones que sobrevuelan los campos o el del público.

JUGABILIDAD — 89

Lo más destacado en este apartado es la incorporación de las bolas especiales, que confieren al juego un aliciente añadido sobre los simuladores de corte clásico. El control analógico resulta bastante complejo.

GLOBAL



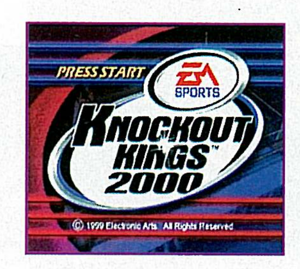
+ Introduce novedades en un género sin sorpresas.

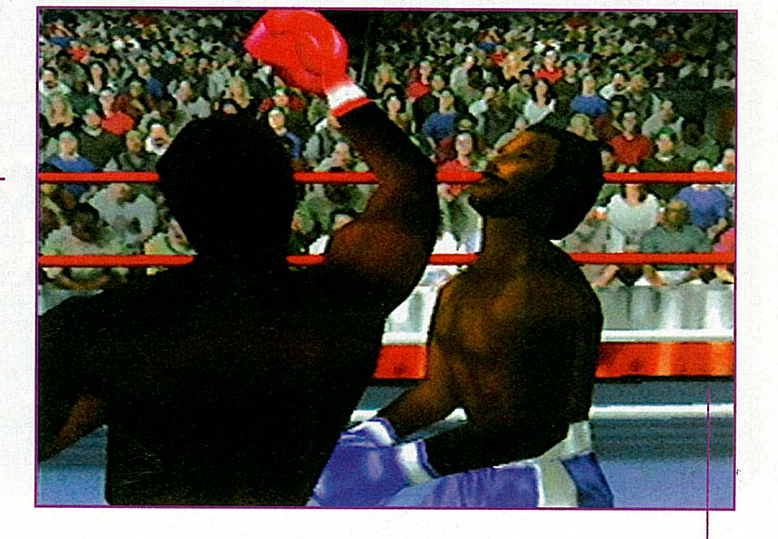
− La sencillez, premeditada, de los gráficos.

Asalto a puño ARMADO

Knockout Kings 2000

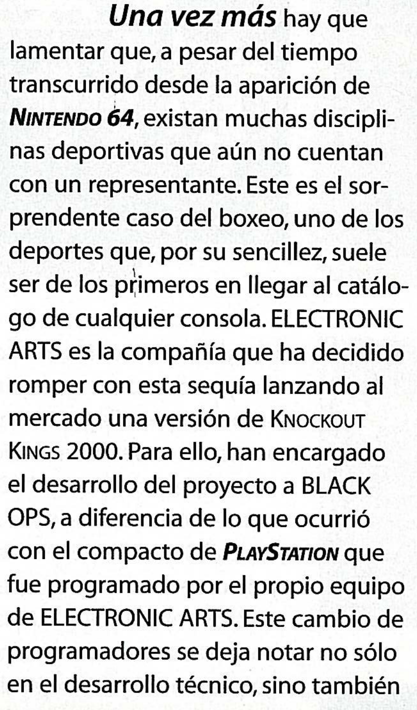
El **boxeo** debuta en Nintendo 64 con una versión libre de la saga Knockout Kings, en la que se opta por dar al **programa** un mayor enfoque **arcade**.





SUPER Information

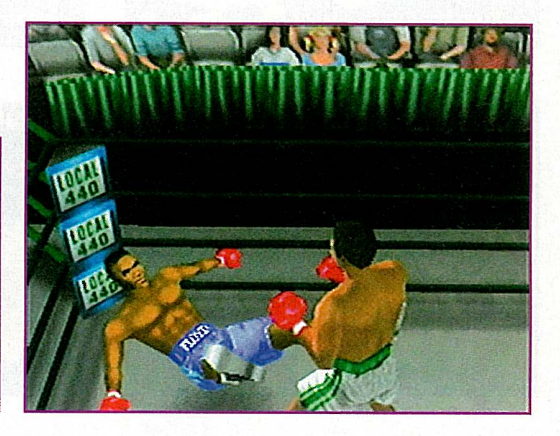
FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	ELECT.ARTS
PROGRAMADOR	ELECT.ARTS

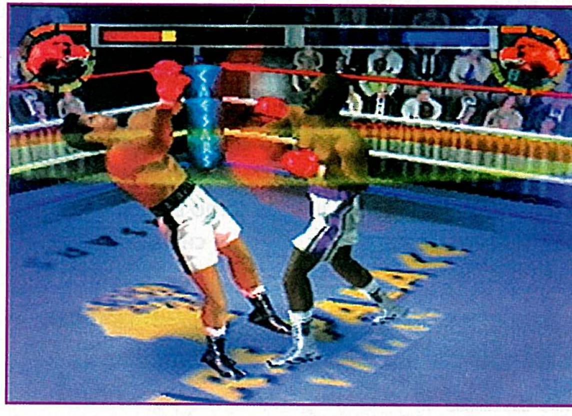


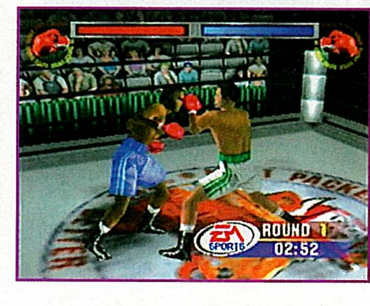
Una vez más hay que lamentar que, a pesar del tiempo transcurrido desde la aparición de ***Nintendo 64***, existan muchas disciplinas deportivas que aún no cuentan con un representante. Este es el sorprendente caso del boxeo, uno de los deportes que, por su sencillez, suele ser de los primeros en llegar al catálogo de cualquier consola. ELECTRONIC ARTS es la compañía que ha decidido romper con esta sequía lanzando al mercado una versión de Knockout Kings 2000. Para ello, han encargado el desarrollo del proyecto a BLACK OPS, a diferencia de lo que ocurrió con el compacto de ***PlayStation*** que fue programado por el propio equipo de ELECTRONIC ARTS. Este cambio de programadores se deja notar no sólo en el desarrollo técnico, sino también en el concepto general del juego. Así, la versión de ***Nintendo 64*** se acerca más a un programa de concepción *arcade*, tal y como queda patente en el control de los boxeadores. En este sentido, se incluye la posibilidad de realizar combinaciones de golpes con sólo apretar un botón, se elimina uno de los indicadores de energía y se añade un medi-

PRESENTACIONES

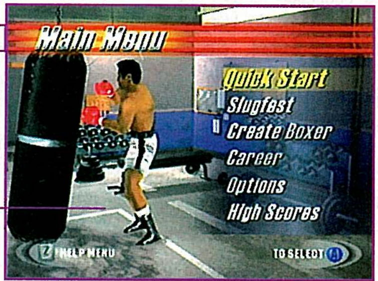
*Tanto la reproducción física como la presentación de los boxeadores son mucho más sencillas que las incluidas en la versión para **PlayStation**.*











En la línea de los juegos arcade, el menú es muy sencillo, ofreciendo muy pocas opciones.

VALORACION

● ante la sorprendente inexistencia de simuladores de boxeo para los 64 bits de NINTENDO, este programa llega como agua de mayo. se ha buscado dar al programa un mayor peso al componente arcade, a cambio de reducir la calidad gráfica y las opciones con respecto a la versión para psx. sobre el cuadrilátero, la diversión está asegurada.

KNOCKOUT KINGS 2000

DEPORTIVO

Megas	128
Jugadores	1-2
Competiciones	3
Vidas	1
Continuaciones	INFINITAS
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	CONTROLLER PAK

Carrera

En el modo carrera es posible crear un boxeador, entrenarlo y elegir combates con el fin de ascender puestos en la clasificación general. El modo entrenamiento es interactivo, presentando dos pruebas: ataque y defensa. Aunque ambas se sitúan en un cuadrilátero, en la primera hay que conectar el mayor número de golpes en un tiempo determinado, y en la segunda hay que bloquear los golpes de los rivales.



El entrenamiento es interactivo, potenciando los diferentes aspectos de los púgiles según el resultado obtenido en cada prueba.

El editor es mucho más sencillo que el incluido en la versióm de PLAYSTATION. De todas formas permite colores de pelo fuera de lo normal.



REPETICIONES

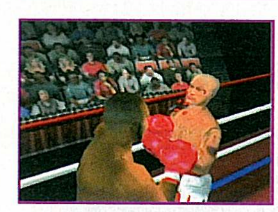
Tras la celebración de cada combate, la computadora repite las mejores imágenes en tres aspectos (combo, puñetazo y golpe de knockdown).

dor de golpes conectados que, una vez completo, permite ejecutar un golpe casi definitivo. Visualmente, aunque se incluye el mismo número de cámaras, no hay tanto detalle en las texturas de los púgiles, y se ha incluido una estela en determinados golpes. En las opciones también se produce una considerable reducción. La más significativa es la eliminación de 22 púgiles, lo que deja en 25 el número de personajes. Aunque se mantienen **Ali**, **Holyfield**, **Frazier** o **De la Hoya**, se eliminan otros como **Marciano** o **Chávez**. Tampoco se incluye la reproducción de combates históricos, aunque sí se mantienen los modos carrera y sin reglas *slugfest*. Aunque no llegue a la altura de su hermano para PLAYSTATION, el cartucho sirve perfectamente para calmar la sed de los muchos aficionados a este deporte. **CHIP & CE**



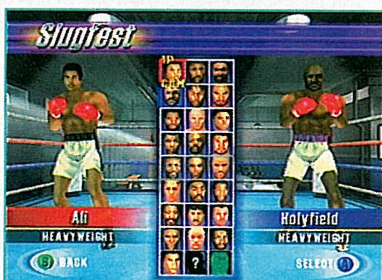


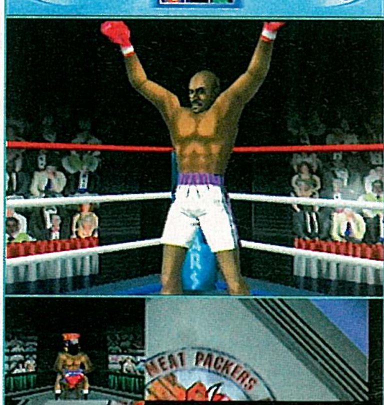


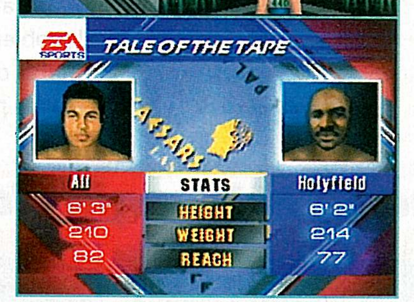


Púgiles

El programa recoge 25 púgiles, por lo que se reducen considerablemente los incluidos en la versión de PLAYSTATION. Ali es el cabeza de cartel en un programa en el que hay demasiadas ausencias.









GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
87 — Aunque los movimientos de los boxeadores son bastante buenos, sus rostros resultan bastante inexpresivos, echándose de menos unas texturas más cuidadas, especialmente si se comparan con la versión para PSX.	90 — A diferencia de lo que suele ocurrir en NINTENDO 64, la intro del programa no está nada mal y de eso se aprovecha la música en la que participan varios grupos.	91 — El cartucho reproduce perfectamente el ambiente de los combates de boxeo. A los gritos del público, los comentarios (especialmente en las presentaciones) y el árbitro, se une el sonido de algunos golpes.	92 — Junto a los golpes tradicionales hay que mencionar la sencillez para realizar combinaciones. Sin embargo, cada una de estas acciones reduce la energía. La eliminación de boxeadores y de algunas opciones juega en su contra.	89



+ El sistema de control de los boxeadores.
- La eliminación de púgiles y de opciones con respecto a la versión para PSX.

Cuatro joyas y un SUPER-PACK

Konami GB Collection Vol. 1



LAS CABEZAS DE PASCUA son, quizá, uno de los elementos más conocidos de GRADIUS. Eso y el imponente arsenal de armas que se podía llegar a desplegar. Hasta seis disparos y tres misiles de forma simultánea. Y eso sin recoger el super-destructor láser. En fin, un juego sin el que no se puede pasar.

La esperada recopilación con clásicos de Konami ha **llegado** finalmente a nuestro país. Le seguirán algunos más, pero por el momento, la **primera** entrega presenta a cuatro **joyas** de la historia.





SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	KONAMI



La única objeción que se le puede hacer es que no explote por completo la capacidad gráfica de ***GAME BOY COLOR***, algo de lo que no se puede culpar a KONAMI, que al menos lo ha intentado. El problema radica en el diseño original de los gráficos, que fueron creados para las antiguas ***GAME BOY*** con cuatro tonos de gris. Lo que ha hecho en realidad KONAMI es «colorear» cada uno de los *sprites* y caracteres de cada juego, añadiendo una breve *intro* elaborada, ésta sí, específicamente para ***GAME BOY COLOR***. El resultado, sin dejar de ser bueno, otorga a los gráficos un aspecto extraño, como si careciesen de color en algunos elementos. De cualquier modo, el verdadero atractivo de la recopilación está precisamente en eso, en los cuatro títulos que KONAMI ha elegido para este primer *pack*, aunque uno de ellos, KONAMI RACING, no termina de encajar entre tanto juego histórico, como GRADIUS, PROBOTECTOR y THE CASTLEVANIA ADVENTURE. Ninguno de ellos necesita

The Castlevania Adventure





Las pequeñas variaciones gráficas que KONAMI ha introducido han servido para que THE CASTLEVANIA ADVENTURE cobre este aspecto, algo más alegre que el original. Una excepcional aventura que ningún usuario de ***GAME BOY*** puede dejar pasar sin haberla jugado. Una de las joyas más preciadas de ***GAME BOY***.

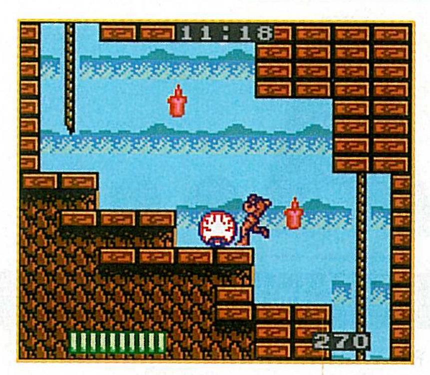
VALORACION

● KONAMI GB COLLECTION VOL. 1 es, como recopilación, uno de los mejores juegos que se pueden encontrar. como cartucho para GAME BOY COLOR deja bastante que desear, pues a pesar de colorear los gráficos, no se ha añadido nada más.

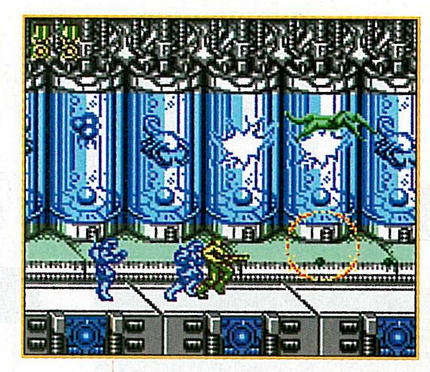
KONAMI GB COLLECTION VOL.

CLASICOS GAME BOY

Megas	8
Jugadores	1
Vidas	VARIABLE
Juegos	4
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	NO



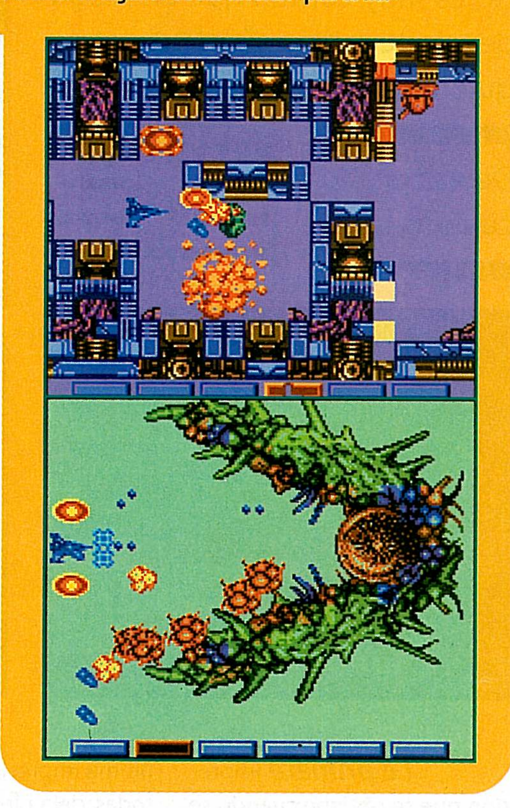
Este es el aspecto que muestran los primeros niveles de la aventura.

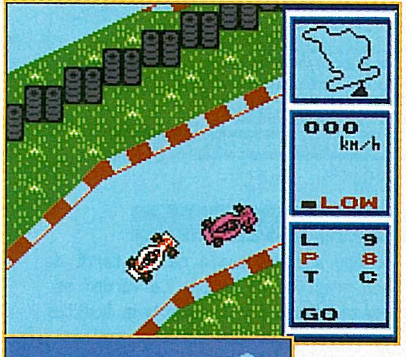


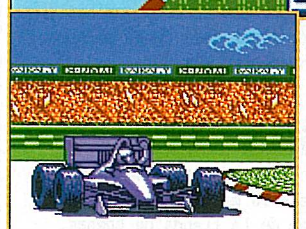
¡Qué tiempos aquellos en que se hacían buenos shoot'em-up!

Gradius

Los *shoot'em-up* de KONAMI, primero en las COIN-OP y después en los demás soportes, han sido un ejemplo del camino por el que debía evolucionar dicho género. GRADIUS para GAME BOY fue un título adelantado a su tiempo. Además de sus inmensos enemigos y el poder de sus armas, GRADIUS exhibía un soberbio *scroll Parallax* en algunos de sus niveles. «¡Ahí es ná!»



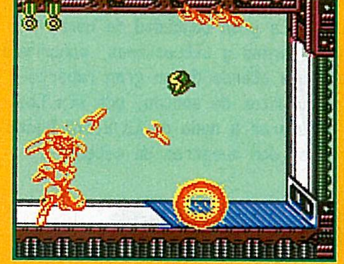






***EL TÍTULO** más pobre de los incluidos en la recopilación, aunque no por ello deja de ser un clásico. Es una simple cuestión de gustos.*

Probotector





Pocas versiones, salvo las correspondientes a las consolas más potentes, han sabido transmitir tan fielmente la enorme jugabilidad del original.

presentación, por eso lo más interesante de **KONAMI GB COLLECTION VOL. 1** será observar las pequeñas modificaciones gráficas que se han introducido, así como recordar las impresionantes bandas sonoras con que KONAMI ambientaba cada una de sus producciones (buena costumbre que aún sigue manteniendo). En fin, lo único que se le puede echar en cara es que KONAMI no haya aprovechado la memoria del cartucho para añadir algún tipo de galería de imágenes o información adicional acerca de los cuatro juegos que conforman la recopilación. Cuatro juegazos que no pueden faltar en ninguna colección. **J. C. MAYERICK**



GRAFICOS 85

Los gráficos de estos cuatro juegos, pese a todo, no son ninguna maravilla. El escaso color que se le ha añadido hace que cobren algo más de vida, pero no dejan de ofrecer el aspecto semi-atractivo de las versiones originales.

MUSICA 95

Si hay un apartado que prácticamente no varíe en todo juego de KONAMI, ese es sin duda el que hace referencia a las músicas. Este cartucho nos brinda la ocasión de recordar melodías que aún hoy permanecen en nuestra memoria.

SONIDO FX 80

Aunque la banda sonora es realmente buena, tampoco se pueden lanzar las campanas al vuelo, puesto que los efectos de sonido no pasan de ser mediocres. De hecho, tampoco los hay en grandes cantidades.

JUGABILIDAD 95

KONAMI GB COLLECTION VOL. 1 sólo cuenta con un lunar llamado KONAMI RACING. Los tres títulos restantes deberían servir para mostrar a los nuevos programadores cómo debe ser un juego si quieren que sea divertido.

GLOBAL



+ Son juegos que nos engancharán por muchísimo tiempo.
- A lo mejor se podía haber hecho algo más, aunque es una cuestión de gustos.

Esto me SUENA...

Bomberman Quest

No es muy común que un juego despierte tantas **dudas** entre quienes tenemos el cometido de **probarlos**. De vez en cuando, nos **ocurre**.



SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	HUDSON SOFT
PROGRAMADOR	HUDSON SOFT







La primera impresión que se obtiene cuando se juega por primera vez con este Bomberman Quest es la de estar ante el mismísimo Zelda: Link's Awakening, pues no en vano sus gráficos, objetos, técnica de juego e incluso personajes parecen haber sido extraídos de tan majestuosa aventura. La segunda impresión transmite una irrefutable necesidad de seguir jugando con un título que ha sabido combinar con maestría la belleza y el desarrollo de Zelda, con las posibilidades del clásico Bomberman. La tercera y última impresión, la peor de todas, deja bien a las claras que **Bomberman Quest** es un juego muy corto, que en apenas dos días puede ser finalizado en su totalidad. En el camino se habrán quedado decenas de objetos, más de cuarenta enemigos y un mapeado que roza las 100 pantallas de gran belleza. A pesar de todo ello, **Bomberman Quest** es de lo mejorcito que se ha visto últimamente por ***Game Boy Color***, aunque siempre nos quedará la espina clavada de que no llegará a ser todo un clásico. **J. C. MAYERICK**

VALORACION

No sabemos muy bien si Bomberman Quest nos atrae por su tremendo parecido con el genial Zelda, o por que realmente es un gran juego. Con él hemos pasado un corto, pero intenso, tiempo de juego. Nos han sabido a poco sus más de un centenar de pantallas, y pese a la originalidad de su desarrollo, se echa en falta una historia mucho más elaborada. Pudo ser mucho más de lo que ha sido.

BOMBERMAN QUEST

AVENTURA

Megas	16
Jugadores	1-2
Vidas	1 (ENERGIA)
Mundos	4
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	SI (1)

GRAFICOS 93

Aunque son una copia casi literal de los gráficos de Zelda, la verdad es que resultan ser incluso más bonitos y cuidados que los de éste. La lástima es que el mapeado final no haya crecido un poquito más.

MUSICA 90

Cuenta con unas preciosas melodías que alcanzan su máximo exponente en el interior de la tienda de bombas, donde la partitura interpretada resulta de lo más pegadizo. Un excelente trabajo de los músicos.

SONIDO FX 91

Debido a la gran cantidad de herramientas, armas y situaciones, Bomberman Quest hace alarde de un gran repertorio de efectos de sonido, que sin llegar a superar a nada de lo visto hasta ahora, sí dan muestras de calidad.

JUGABILIDAD 90

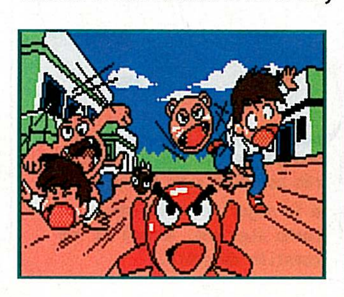
Pese a que en un principio el desarrollo de Bomberman Quest es algo complejo, una vez que se entiende la forma en que éste funciona, acaba siendo todo un juegazo. La lástima es que la aventura sea tan corta.

GLOBAL

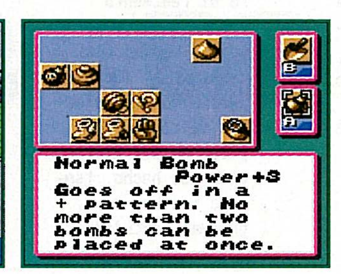


+ en general, todo el juego muestra un nivel muy elevado.

- una vez más, lo reducido de su desarrollo es lo más negativo.







¿Amenaza? ¡FANTASMA!

Earth Worm Jim: Menace 2 the Galaxy

El ***género*** de las plataformas es a Game Boy lo que los ***juegos 3D*** a PlayStation. Por ello, sólo unos pocos llegan a ***cuajar***.

Earthworm Jim es uno de esos personajes que logró un cierto carisma con sus primeros títulos y que, con posterioridad (también debido a su larga ausencia, todo sea dicho) fue perdiéndolo de forma dramática. Juegos como este **Menace 2 the Galaxy** no le ayudan a mejorar su autoestima, pero al menos, queda por encima de otros personajes que tampoco han tenido demasiada suerte en sus últimos trabajos. **Menace 2 the Galaxy** es un juego de plataformas sencillo, sin demasiadas pretensiones, que tan sólo destaca por sus gráficos, cuyo colorido denota un cierto interés. En cuanto al desarrollo, se puede decir que resulta demasiado sencillo y lineal, algo a lo que ya nos acostumbró el gusano de SHINY en su primer título.

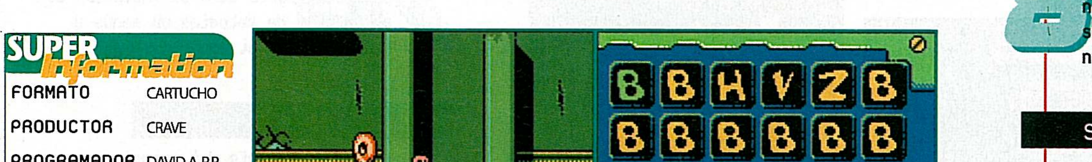
J. C. MAYERICK

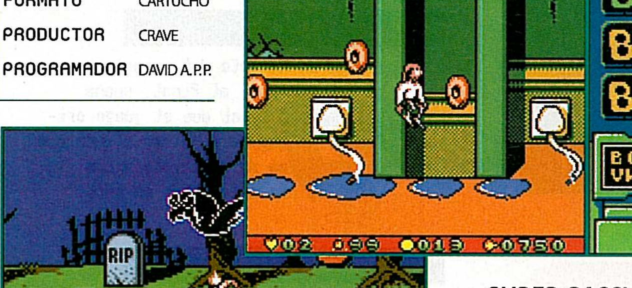
VALORACION

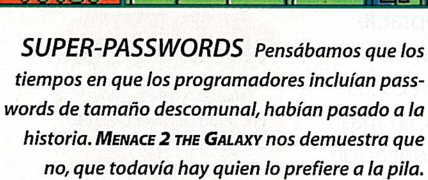
El otrora carismático gusano de SHINY vuelve a las andadas con un título que no pasará precisamente a la historia de los videojuegos. Pese a la cierta clase de sus gráficos, el desarrollo de la aventura es sumamente sencillo y lineal, lo que acaba por convertirlo en algo aburrido. ¿Por qué no se fijan en cosas como la saga DONKEY KONG, MARIO o KIRBY? A lo mejor lograban dotarlos de cierta jugabilidad.

SUPER Information

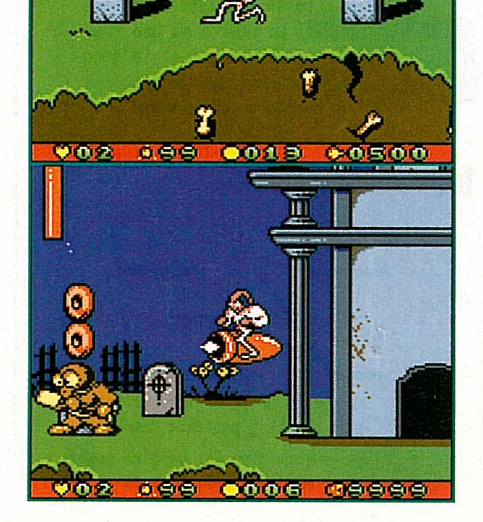
FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	CRAVE
PROGRAMADOR	DAVID A.P.P.







SUPER-PASSWORDS *Pensábamos que los tiempos en que los programadores incluían passwords de tamaño descomunal, habían pasado a la historia.* ***Menace 2 the Galaxy*** *nos demuestra que no, que todavía hay quien lo prefiere a la pila.*





EARTHWORM JIM: MENACE...

PLATAFORMAS



GRAFICOS 89

Es, con diferencia, lo mejor de todo el juego. Aunque tampoco cuenta con unos gráficos demasiado espectaculares, el color está lo suficientemente bien administrado como para que el juego resulte vistoso.

MUSICA 84

No siquiera la música cumple, algo a lo que el personaje de SHINY (este juego no depende de dicha compañía) nos había acostumbrado para bien. Son numerosas las melodías, pero ninguna parece demasiado elaborada.

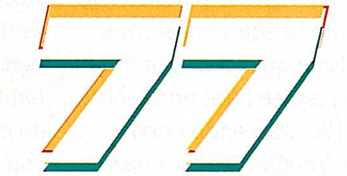
SONIDO FX 78

Por lo general, cuando un juego no presenta buenos resultados en el apartado musical, también suele quedarse corto en los efectos de audio. EARTHWORM JIM, por desgracia, cumple esta máxima tan negativa.

JUGABILIDAD 75

La consecuencia más inmediata de todo lo dicho se refleja en la jugabilidad. EARTHWORM JIM, al no incorporar ningún elemento novedoso, acaba siendo un juego escasamente atractivo y escasamente divertido.

GLOBAL



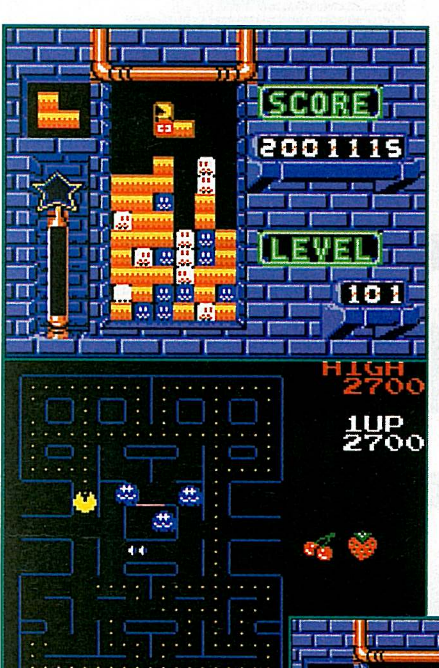
+ El colorido de los gráficos y Jim, como siempre tan simpático.
- La jugabilidad de MENACE 2 THE GALAXY es más que cuestionable.



Comecocos VEINTIAÑERO

Pac-man Special Color Edition

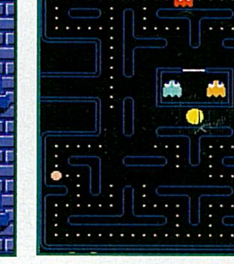
La recopilación de **clásicos** es una práctica que cada vez cuenta con más adeptos. Ahora le **toca** al clásico Pac-Man.





Como se puede comprobar, salvo el tamaño de pantalla, no existen excesivas diferencias entre la versión original y la adaptación ***Game Boy Color.***





SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	ACCLAIM
PROGRAMADOR	NAMCO

Pues sí, han pasado ya veinte años desde que el dichoso comecocos empezó a hacer de las suyas en los salones recreativos y bares de todo el mundo. Veinte años en los que la evolución de los videojuegos ha sido tan sorprendente que se puede decir, sin temor a equivocarse, que el carisma que todos aquellos juegos tenían hace unos años, se ha ido perdiendo poco a poco. **Pac-Man Special Color Edition** es una sencilla pero atractiva recopilación que ofrece dos versiones del clásico Pac-Man y un aceptable juego, tipo Tetris, con los fantasmitas y el comecocos como protagonistas. Lo más destacable de la recopilación, como es obvio, son las dos versiones que se ofrecen de Pac-Man (a pantalla completa y con *scroll*), aunque es difícil decidir si realmente merece la pena hacer un desembolso tan elevado por un juego que, de cualquier modo, cuenta con veinte años de vida. Quizás, si se hubiesen incluido otro tipo de opciones que lo potenciasen...

J. C. MAYERICK

VALORACION

Nadie puede poner en duda el mérito de un juego como Pac-Man, que despertó entre el público de todo el mundo el interés por los videojuegos. Reconocemos que es curioso jugar con una versión casi idéntica en Game Boy Color, pero tampoco creemos que sea suficiente para un cartucho cuyo precio no es precisamente bajo. Ni siquiera el pseudo-Tetris lo arregla.

PAC-MAN SPECIAL C.E.

RECOPILACION DE CLASICOS

Megas	2
Jugadores	1-2
Vidas	3
Juegos	2
Continuaciones	NO
Passwords	SI
Grabar Partida	NO

GRAFICOS — 75

Una nota estándar para un apartado que, en esta ocasión, no puede ser valorado como debería. Si la versión original cuenta con esos gráficos, ¿qué otra cosa se puede hacer? Quizá si se hubiese incluido una galería...

MUSICA — 70

Más de lo mismo, es decir, igual que el apartado anterior. Lo único que podía haber solucionado un tanto la papeleta habría sido la inclusión de algún tipo de melodías en menús y demás... pero ni eso.

SONIDO FX — 70

Lo más destacable del aspecto sonoro es que Pac-Man, al final, suena exactamente igual que el juego original, lo que hará soltar alguna que otra lágrima de nostalgia a los usuarios más entraditos en años.

JUGABILIDAD — 85

Pese a que Pac-Man haya supuesto todo un hito en la historia de los videojuegos, lo cierto es que tras unas pocas partidas con él la monotonía se apoderará del jugador. Si se es un fanático del original...

GLOBAL



+ La opción de poder cambiar entre modo scroll y pantalla completa.

− Pac-Man es como es, pero se podía haber añadido algún tipo de secreto.

ATOMO La novia del

Ms. Pac-man Special Color Edit.

De las versiones que se hicieron del clásico **Pac-man**, hay dos que **destacaban** por su originalidad. Una era este Ms. Pac-Man y la otra, Super Pac-Man, **contenido** en este Pack.

Efectivamente, en **Ms. Pac-Man** el clásico comecocos lavaba su imagen, incorporando un cantoso lazo y dando color a sus labios. El juego en sí no dejaba de ser lo mismo, salvo que los muros eran más solidos y las frutas, en vez de estar quietas, se movían por el mapeado. El otro título que se incorpora a este *Pack*, **Super Pac-Man**, es la versión de un título aparecido en el año 1981, y que modificaba considerablemente el desarrollo original. Ahora había llaves que permitían desbloquear ciertos lugares del mapeado, así como un símbolo especial que convertía a Pac-Man en un gigantesco comecocos capaz de acabar con todo lo que se interponía en su camino. El aspecto más atractivo de ambas versiones se encuentra en los dos modos de pantalla disponibles.

J. C. MAYERICK

VALORACION

Nos encontramos ante la misma situación que se planteaba en Pac-Man SCE. Los dos juegos que se incluyen son clásicos, pero no parecen suficientes para justificar un desembolso como el que requiere todo cartucho de Game Boy Color. De nuevo se echan en falta otro tipo de añadidos.

MS. PAC-MAN SPECIAL

RECOPILACION DE CLASICOS

Megas	4
Jugadores	1-2
Vidas	3
Juegos	2
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	NO

GRAFICOS 75

Como ya se comento en Pac-Man SCE, el juego es como es, y nada puede ser cambiado. Pero... ¿y si se hubiese hecho lo mismo que en la serie Game & Watch de Nintendo, con versiones mejoradas de los juegos?

MUSICA 70

De nuevo se plantea la pregunta de por qué no se han incluido versiones remasterizadas de las músicas del juego. Por lo demás, la música es, como cabía esperar,. idéntica a la del juego original.

SONIDO FX 70

Los efectos de sonido de Ms. Pac-Man Special Color Edition obedecen a lo que se espera de ellos, esto es, a la reproducción fidedigna de aquellos que escuchamos hace ya casi veinte años. No se puede pedir más.

JUGABILIDAD 85

No se puede poner en duda la diversión que proporcionan clásicos como Ms. Pac-Man y Super Pac-Man (en especial este último). La lástima es que no se haya potenciado la recopilación con otro tipo de añadidos.

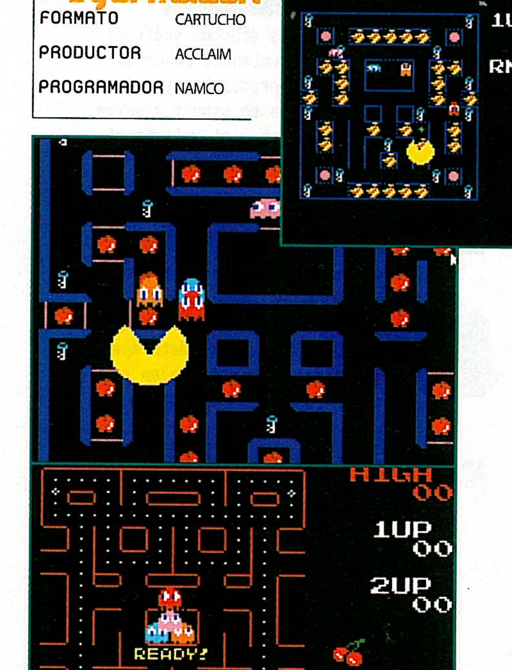
GLOBAL



+ esta recopilación parece más interesante que Pac-Man SCE.
− Pocas opciones para un cartucho que, como tal, no está justificado.

SUPER Información

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	ACCLAIM
PROGRAMADOR	NAMCO





VERSION ORIGINAL *No ha habido demasiados problemas para lograr que la versión* ***Game Boy Color*** *de* ***Ms. Pac-Man*** *se parezca al original.*



Golpes BAJOS

Street Fighter Alpha



Akuma
Al igual que en la ***Coin-Op*** *y en* ***PSX*** *y* ***Saturn****, en el SFA de* ***GB*** *podremos seleccionar a Dan, Akuma y Bison.*



SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	VIRGIN
PROGRAMADOR	CAPCOM





La última vez que tuvimos la oportunidad de jugar a un buen *beat'em-up* en ***Game Boy*** fue gracias a Power Quest, título cuyo sistema de juego se asemeja terriblemente al del cartucho que ocupa estas dos páginas: **Street Fighter Alpha**. Desde la aparición de ***Neo Geo Pocket***, resulta difícil encontrar un título de las características de **Street Fighter Alpha** o el mencionado Power Quest, ya que los títulos de SNK, convertidos por TAKARA, eran los únicos de este tipo que aparecían para la portátil de NINTENDO. El título de CAPCOM, programado en esta ocasión por CRAWFISH INTERACTIVE, posee todos los elementos que caracterizaron a la recreativa en su día, tanto su jugabilidad como su estilo gráfico. Dicho estilo gráfico marca la diferencia entre **Street Fighter Alpha** y las conversiones que realizó TAKARA de los King Of Fighters, ya que en dichos títulos los personajes aparecían con aspecto *Super Deformed*, y en el juego de CAPCOM han sido aparentemente digitalizados, claro está, con el máximo de calidad que ***Game Boy Color*** puede ofrecer. La jugabilidad este **Street Fighter Alpha** es muy similar a la de la ***Coin-Op*** original, incluyendo todos los movimientos especiales y todos los personajes, incluyendo los secretos, como Dan, Akuma y Bison. **DOC**

VALORACION

Si lo tuyo son los beat'em-up y tienes Game Boy Color, tu única alternativa a Street Fighter Alpha es Power Quest, aunque, claro está, en dicho juego no están Ryu, Ken... el apartado de la jugabilidad, el más importante en estos juegos, se asemeja terriblemente al de la Coin-Op, aunque no llega a los extremos de SNK vs CAPCOM para Neo Geo Pocket.

STREET FIGHTER ALPHA

BEAT'EM-UP

Megas	4
Jugadores	1
Personajes	13
Fases	8
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	NO

GRAFICOS — 86

A los coloristas escenarios se le une el hecho de que los gráficos de los personajes no han sido convertidos en Super Deformed. Los personajes poseen menos animación, pero casi todos los golpes de la Coin-Op.

MUSICA — 85

Aunque en lugar de tener una melodía para cada uno de los personajes, Crawfish ha creado una para cada escenario (en SF Alpha algunos personajes compartían el escenario). Su calidad es digna de mención.

SONIDO FX — 79

Al igual que los efectos gráficos que algunos movimientos deberían producir (y no producen), los FX son más bien escasos en Street Fighter Alpha. Con cascos y el volumen al máximo, quizá los escuches.

JUGABILIDAD — 89

Prácticamente idéntica a la Coin-Op, salvo alguna que otra diferencia para facilitar el manejo con el pad de GB. Lo único malo de este apartado es que SFA, teniendo ya en DC y PSX SFA3, queda un pelín anticuado.

GLOBAL



\+ Los coloristas escenarios y la jugabilidad.

\- En comparación con títulos de Neo Geo Pocket, es muy pobre.





Porque
puedes **cambiar** y **alquilar** todos los videojuegos.



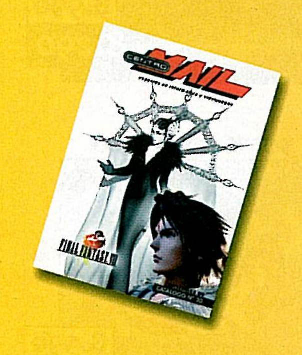
Porque
nos esforzamos para ofrecerte continuamente los **mejores precios**.



Porque
si buscas **juegos baratos**, tenemos miles de juegos a precios increíbles.



Porque
disponemos de una **Tarjeta de Socio** gratuita con la que podrás participar en promociones y sorteos exclusivos, obtener descuentos y recibir nuestro Catálogo directamente en tu domicilio.



Porque
nos puedes **encargar cualquier producto** que esté a la venta y pasar a recogerlo cuando te venga bien.

Porque
tenemos el mayor **catálogo** del sector, con más de 2.000 artículos diferentes, que renovamos constantemente.



Porque
nos puedes **reservar** tus juegos favoritos antes de que salgan para que no te quedes sin ellos.

Porque
disponemos de una **página Web** muy completa donde podrás consultar todos nuestros productos y realizar pedidos.

Porque
tenemos todas las **novedades** que salen a la venta y, generalmente, los **primeros**.



y porque
somos la **primera cadena especialista** en informática y videojuegos de España y eso no se consigue fácilmente.



www.centromail.es

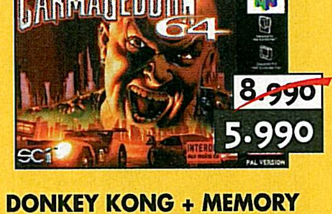
Atención al cliente 902 17 18 19

superofertas del mes

[del 1 al 29 de Febrero]



- **NINTENDO 64** — 14.990
  - ROJO, NEGRA, NEGRO TRANSPARENTE, MORADO, AZUL, NARANJA, VERDE
- **NINTENDO 64 MARIO PAK SOCCER** — ~~25.990~~ 24.990
- **NINTENDO 64 MARIO PAK** — 19.900



CARMAGEDDON 64 — ~~8.990~~ 5.990



DONKEY KONG + MEMORY — ~~12.990~~ 11.990



MICRO MACHINES 64 TURBO — ~~9.990~~ 5.990



RE-VOLT — ~~9.990~~ 3.990



POKÉMON (ROJO/AZUL) — ~~5.990~~ 5.490



STAR WARS: EPISODE 1 - RACER — ~~5.990~~ 5.490

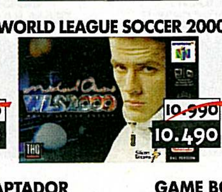







- MANDO DE CONTROL — 4.990 (CLEAR PURPLE, NEGRO, VERDE, AMARILLO, AZUL, ROJO)
- MEMORY CARD LOGIC 3 256 KB — 990 (GRIS, AMARILLA, AZUL, ROJA)
- MEMORY EXPANSION PAK — 4.990
- RUMBLE PAK — 3.490
- ARMORINES IN P. S.W.A.R.M. — ~~9.990~~ 9.490
- CHAMELEON TWIST — ~~3.990~~ 3.490
- DARK RIFT — ~~3.990~~ 3.490
- DOOM 64 — ~~3.990~~ 3.690
- EARTHWORM JIM 3D — ~~8.990~~ 8.490
- JET FORCE GEMINI — ~~9.990~~ 9.490
- KNOCKOUT KINGS 2000 — ~~9.990~~ 9.490
- NBA JAM 2000 — ~~9.990~~ 9.490
- NBA LIVE 2000 — ~~9.990~~ 9.490
- QUAKE 64 — ~~3.990~~ 3.690
- READY 2 RUMBLE BOX. — ~~9.990~~ 9.490
- ROCKET ROBOT ON WHEELS — ~~9.990~~ 9.490
- SOUTH PARK RALLY — ~~9.990~~ 9.490
- SUPER SMASH BROS. — ~~9.990~~ 9.490
- SUPERCROSS 2000 — ~~9.990~~ 9.490
- TONIC TROUBLE — ~~9.990~~ 9.490
- TUROK: RAGE WARS — ~~9.990~~ 8.490

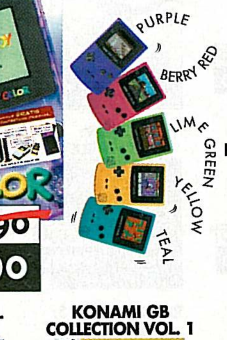






- WCW MAYHEM — ~~9.990~~ 9.490
- WORLD DRIVER CHAMP. — ~~9.990~~ 9.490
- WORLD LEAGUE SOCCER 2000 — ~~10.990~~ 10.490
- WORMS ARMAGEDDON — ~~8.990~~ 8.490
- XENA: WARRIOR PRINCESS — ~~9.990~~ 9.490





GAME BOY COLOR — ~~12.990~~ 12.490

CLEAR PURPLE, PURPLE, BERRY RED, LIME GREEN, YELLOW, TEAL







- ADAPTADOR CORRIENTE LOGIC 3 — 1.290
- GAME BOY CAMARA — ~~7.990~~ 3.990 (VERDE, AMARILLA, AZUL, ROJA)
- GAME BOY PRINTER — ~~9.990~~ 9.490
- MALETÍN LOGIC 3 MY ORGANIZER — 2.990 (GREY, PURPLE)
- ARMORINES IN PROJECT S.W.A.R.M. — ~~5.990~~ 5.490
- BEAUTY AND THE BEAST — ~~5.990~~ 5.490
- EARTHWORM JIM — ~~5.990~~ 5.490
- FIFA 2000 — ~~6.290~~ 5.990
- INTERNATIONAL TRACK & FIELD — ~~5.890~~ 5.490
- KONAMI GB COLLECTION VOL. 1 — ~~5.990~~ 5.490
- KONAMI WINTER GAMES — ~~5.890~~ 5.490
- MICKEY'S RACING ADVENTURE — ~~5.990~~ 5.490
- MISSION: IMPOSSIBLE — ~~5.990~~ 5.490
- PAC-MAN — ~~5.990~~ 5.490








- RESIDENT EVIL — ~~5.990~~ 5.490
- STREET FIGHTER ALPHA — ~~5.990~~ 5.490
- TARZÁN — ~~6.290~~ 5.990
- TOCA TOURING CAR — ~~5.990~~ 5.490
- TOM AND JERRY — ~~5.990~~ 5.490
- TUROK: RAGE WARS — ~~5.990~~ 5.490

Ofertas válidas hasta fin de existencias

GAME

EXIT

Estos son nuestros centros, ven a conocernos.



www.centromail.es

- **A CORUÑA** — C/ DONANTES DE SANGRE, 1 — TEL: 981 143 111
- **A CORUÑA Santiago** — C/ RODRÍGUEZ CARRACIDO, 13 — TEL: 981 599 288
- **ÁLAVA Vitoria** — C/ MANUEL IRADIER, 9 — TEL: 945 137 824
- **ALICANTE** — C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12, AV. GRAN VIA S/N — TEL: 965 246 951
- **ALICANTE** — C/ PADRE MARIANA, 24 — TEL: 965 143 998
- **ALICANTE Benidorm** — AV. DE LOS LIMONES, 2, ED. FUSTER JUPITER — TEL: 966 813 100
- **ALICANTE Elche** — C/ CRISTÓBAL SANZ, 29 — TEL: 965 467 959
- **ALICANTE Elda** — AV. J. MARTÍNEZ GONZÁLEZ, 16-18 B — TEL: 965 397 997
- **ALMERIA** — AV. DE LA ESTACIÓN, 28 — TEL: 950 260 643
- **BALEARES Palma** — C/ PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11 — TEL: 971 720 071
- **BALEARES Palma** — C.C. PORTO PI CENTRO, AV. I. GABRIEL ROCA, 54 — TEL: 971 405 573
- **BALEARES Ibiza** — C/ VÍA PÚNICA, 5 — TEL: 971 399 101
- **BARCELONA** (GLORIES) — C.C. BARCELONA-GLORIES, AV. DIAGONAL, 280 — TEL: 934 860 064
- **BARCELONA** (PLAÇA CATALUNYA) — C/ PAU CLARIS, 97 — TEL: 934 126 310
- **BARCELONA** (PLAÇA SANTS) — C/ SANTS, 17 — TEL: 932 966 923
- **BARCELONA Badalona** — C/ SOLEDAT, 12 — TEL: 934 644 697
- **BARCELONA Badalona** — C.C. MONTIGALÁ, C/ OLOF PALME, S/N — TEL: 934 656 876
- **BARCELONA Barberà Vallés** — C.C. BARICENTRO, LOCAL 37, AUTOPISTA A-18, SALIDA 2 — TEL: 937 192 097
- **BARCELONA Manresa** — C.C. OLIMPIA, LOCAL 10, C/ ANGEL GUIMERA, 21 — TEL: 938 721 094
- **BARCELONA Mataró** — C/ SAN CRISTOFOR, 13 — TEL: 937 960 716
- **BARCELONA Sabadell** — C/ FILADORS, 24 D — TEL: 937 136 116
- **BURGOS** — C.C. LA PLATA, LOCAL 7, AV. CASTILLA Y LEON — TEL: 947 222 717
- **CÁDIZ Jerez** — C/ MARIMANTA, 10 — TEL: 956 337 962
- **CASTELLÓN** — AV. REY DON JAIME, 43 — TEL: 964 340 053
- **CÓRDOBA** — C/ MARÍA CRISTINA, 3 — TEL: 957 498 360
- **GIRONA** — C/ EMILI GRAHIT, 65 — TEL: 972 224 729
- **GIRONA Figueres** — C/ MORERÍA, 10 — TEL: 972 675 256
- **GIRONA Palamós** — C/ ENRIC VINCKE, S/N — TEL: 972 601 665
- **GRANADA** — C/ RECOGIDAS, 39 — TEL: 958 266 954
- **GUIPÚZCOA S. Sebastián** — AV. ISABEL II, 23 — TEL: 943 445 660
- **GUIPÚZCOA Irún** — C/ LUIS MARIANO, 7 — TEL: 943 635 293
- **HUELVA** — C/ TRES DE AGOSTO, 4 — TEL: 959 253 630
- **HUESCA** — C/ ARGENSOLA, 2 — TEL: 974 230 404
- **JAÉN** — PASAJE MAZA, 7 — TEL: 953 258 210
- **LA RIOJA Logroño** — AV. DOCTOR MÚGICA, 6 — TEL: 941 207 833
- **LAS PALMAS** — C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2, CTRA. GENERAL NORTE, 12 — TEL: 928 418 218
- **LAS PALMAS** — Pº DE CHIL, 309 — TEL: 928 265 040
- **LAS PALMAS Arrecife** — C/ CORONEL I. VALLS DE LA TORRE, 3 — TEL: 928 817 701
- **LEÓN** — AV. REPÚBLICA ARGENTINA, 2 — TEL: 987 219 084
- **LEÓN Ponferrada** — C/ DOCTOR FLEMMING, 13 — TEL: 987 429 430
- **MADRID** (CALLAO) — C/ PRECIADOS, 34 — TEL: 917 011 480
- **MADRID** (ATOCHA) — Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1 — TEL: 915 278 225
- **MADRID** (Bº PILAR) — C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038, AV. MONFORTE DE LEMOS, S/N — TEL: 913 782 222
- **MADRID** (SAN BLAS) — C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13, AV. GUADALAJARA, S/N — TEL: 917 758 882
- **MADRID Alcalá de H.** — C/ MAYOR, 58 — TEL: 918 802 692
- **MADRID Alcobendas** — C.C. PICASSO, LOCAL 11, C/ CONSTITUCIÓN, 15 — TEL: 916 520 387
- **MADRID Getafe** — C/ MADRID, 27 POSTERIOR — TEL: 916 813 538
- **MADRID Las Rozas** — C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25, AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37 — TEL: 916 374 703
- **MADRID Móstoles** — AV. PORTUGAL, 8 — TEL: 916 171 115
- **MADRID Pozuelo** — CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5 — TEL: 917 990 165
- **MADRID Torrejón** — C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53, CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5 — TEL: 916 562 411
- **MÁLAGA** — C/ ALMANSA, 14 — TEL: 952 615 292
- **MÁLAGA Fuengirola** — AV. JESÚS SANTOS REIN, 4, EDIF. OFISOL — TEL: 952 463 800
- **MURCIA** — C/ PASOS DE SANTIAGO S/N, EDIF. CONDESTABLE — TEL: 968 294 704
- **NAVARRA Pamplona** — C/ PINTOR ASARTA, 7 — TEL: 948 271 806
- **PONTEVEDRA Vigo** — C/ ELDUAYEN, 8 — TEL: 986 432 682
- **SALAMANCA** — C/ TORO, 84 — TEL: 923 261 681
- **STA. CRUZ TENERIFE** — C/ RAMÓN Y CAJAL, 62 — TEL: 922 293 083
- **SEGOVIA** — C.C. ALMUZARA, LOCAL 21, C/ REAL S/N — TEL: 921 463 462
- **SEVILLA** — C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4, AV. ANDALUCÍA, S/N — TEL: 954 675 223
- **SEVILLA** — C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38, PZA. LEGIÓN, S/N — TEL: 954 915 604
- **TARRAGONA** — AV. CATALUNYA, 8 — TEL: 977 252 945
- **TOLEDO** — C.C. ZOCO EUROPA, LOCAL 20, C/ VIENA, 2 — TEL: 925 285 035
- **VALENCIA** — C/ PINTOR BENEDITO, 5 — TEL: 963 804 237
- **VALENCIA** — C.C. EL SALER, LOCAL 32 A, C/ EL SALER, 16 — TEL: 963 339 619
- **VALENCIA Gandía** — C.C. PLAZA MAYOR, LOCAL 9-10, PARQUE DE ACTIVIDADES — TEL: 962 950 951
- **VALLADOLID** — C.C. AVENIDA, Pº ZORRILLA 54-56 — TEL: 983 221 828
- **VIZCAYA Bilbao** — PZA. ARRIQUIBAR, 4 — TEL: 944 103 473
- **VIZCAYA Las Arenas** — C/ DEL CLUB, 1 — TEL: 944 649 703
- **ZARAGOZA** — C/ ANTONIO SANGENÍS, 6 — TEL: 976 536 156
- **ZARAGOZA** — C/ CÁDIZ, 14 — TEL: 976 218 271

CUPÓN DE PEDIDO *Deseo recibir los artículos que detallo a continuación.*

SPJ — Precios impuestos incluidos. Válidos hasta 29-02-2000

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección arriba indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL (   ).

Envío por Transporte Urgente
España peninsular 595 ptas. Baleares 795 ptas.

IMPORTE TOTAL

Pedido realizado por:



Nombre: ______ Apellidos ______
Calle/Plaza: ______ Nº ______ Piso ______ Letra ______
Ciudad: ______ C.P ______
Provincia: ______ Tf.: ______
Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ______ E-mail ______

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono: 902 17 18 19
HORARIO: De Lunes a Viernes de 10.30h a 20h.
y los Sábados de 10.30h a 14h.
Por Fax: 913 803 449
Por Internet: pedidos@centromail.es

¿Cómo recibir tu pedido?

SEUR

Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

España peninsular 595 ptas. Baleares 795 ptas.

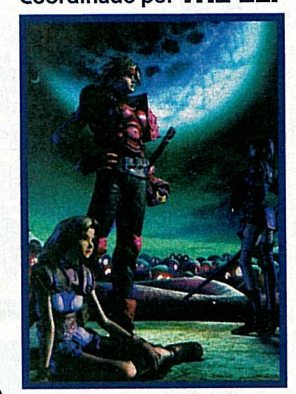
PARA PEDIDOS SUPERIORES A 10.000 ptas. **EL PORTE ES GRATUÍTO.** (Sólo Península y Baleares).

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

la nueva RPG generación

MADE IN JAPAN

Coordinado por **THE ELF**



The Legend of Dragoon ha sido desarrollado por SCEI en el más absoluto de los secretos durante tres años, y en su creación han participado más de cien personas, cifra similar a la utilizada por SQUARE para los dos últimos capítulos de Final Fantasy. ¿Habrán sido capaces los programadores de SONY de alcanzar las cotas de magnificencia y calidad que tantos años y esfuerzo humano hacen suponer?

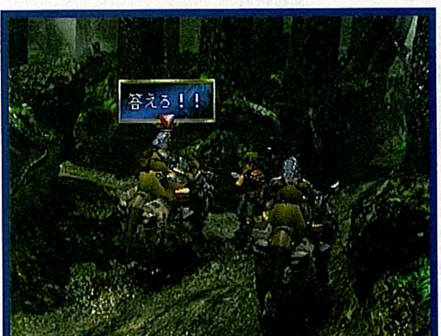


PlayStation



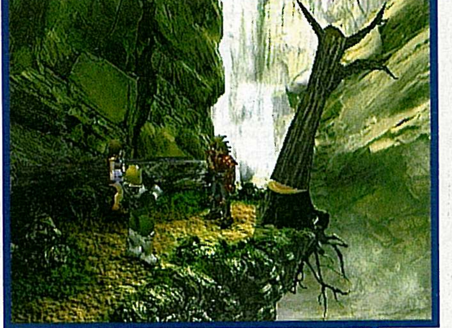
LEGEND OF DR

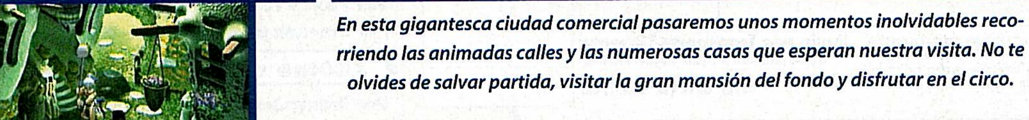




CIUDAD DE ROAN







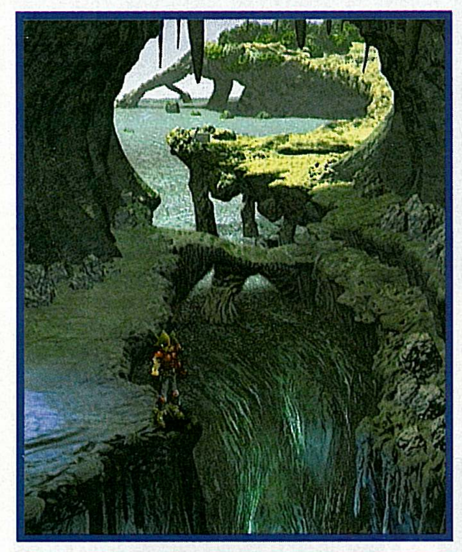
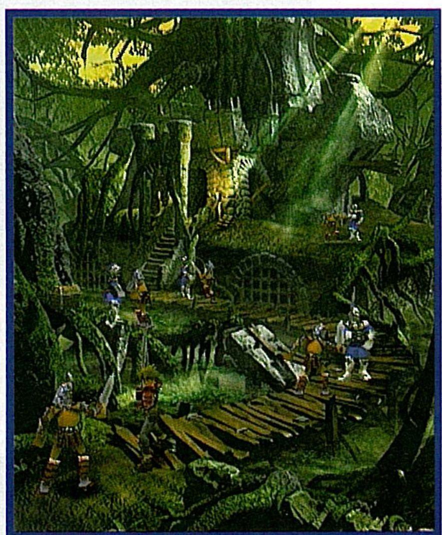
En esta gigantesca ciudad comercial pasaremos unos momentos inolvidables recorriendo las animadas calles y las numerosas casas que esperan nuestra visita. No te olvides de salvar partida, visitar la gran mansión del fondo y disfrutar en el circo.





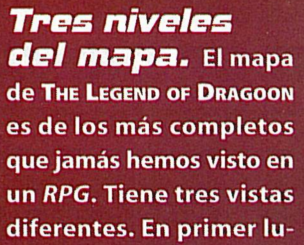






Los efectos de luz, humo y agua han sido asombrosamente recreados en **TLOD**.

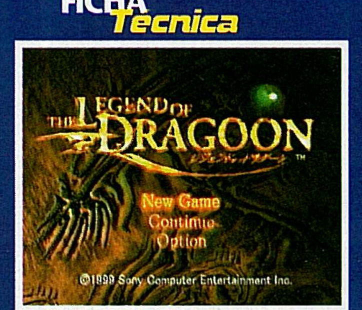

Tres niveles del mapa. El mapa de THE LEGEND OF DRAGOON es de los más completos que jamás hemos visto en un *RPG*. Tiene tres vistas diferentes. En primer lugar la del mapa general recreada en 2D a la usanza de los mapas antiguos, y en la que distinguiremos la flecha de nuestra posición y de nuestro próximo destino. Pulsando R2 el mapeado mostrará la porción de terreno donde nos encontremos, en perspectiva cenital pero con mayor detalle, permitiéndonos ver los accidentes geográficos de la zona y las posibles rutas y caminos. Por último, al pulsar R2 de nuevo, la vista cambiará a perspectiva isométrica y controlaremos los movimientos del protagonista por el mapa para acceder a los escenarios.



AGOON

Antes de entrar en juicios de valor y otras críticas necesarias, es conveniente aclarar, para goce y disfrute de todos, que THE LEGEND OF DRAGOON recupera la mística que últimamente había abandonado a la mayoría de *RPG* que hacían acto de presencia en el panorama mundial. Mundos excesivamente mecanizados, flirteos con un futuro más o menos inmediato y escenarios demasiado tangibles o cercanos cronológicamante a nuestros días habían dado al traste con los bucólicos mundos de los clásicos del género regados de frondosos bosques, fortalezas inexpugnables, dragones y otras bestias de renombre, hechiceros a la vieja usanza... En fin, una serie de elementos que desgraciadamente se echaban de menos en la práctica totalidad de los últimos *RPG*. Eso es en esencia este título de SCEI, una súper producción de corte clásico con más de tres años de antigüedad y creada por un *staff* que asusta, y que ocupa las dos últimas páginas del manual. En su haber hay que citar con orgullo la preciosista colección de decorados, parajes y escenarios que nos brinda, con algunas localizaciones que hablan muy positivamente de la asombrosa imaginación de los grafistas. Bellos poblados llenos de vida de generosas dimensiones, bosques bañados por el sol, templos abandonados, o casi, desoladoras barriadas sumidas en la pobreza, mercadillos, castillos, cavernas iluminadas por antorchas... y así una enorme lista de escenas pre-renderizadas que derrochan imaginación, y en las que tan sólo se echa en falta menor compresión para evitar molestos tramados. Los efectos de luz, humo y fluir del agua de los escenarios son los más perfectos que se han visto en **PSX** hasta la fecha. Otro de los platos fuertes de **TLOD** y sus 4 CD ROM son las brillantes, aunque no numerosas, escenas *CG* que poco o nada tienen que envidiar a las vistas en los títulos de SQUARE. De hecho gran

FICHA Tecnica

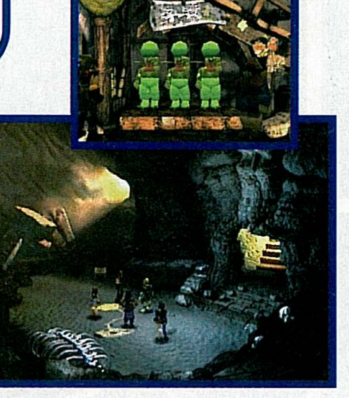


TIPO RPG
COMPAÑIA SONY C.E.I.
PROGRAMADOR SONY C.E.I.
FORMATO 4 CD ROM
VERSION JAPON 02-12-99





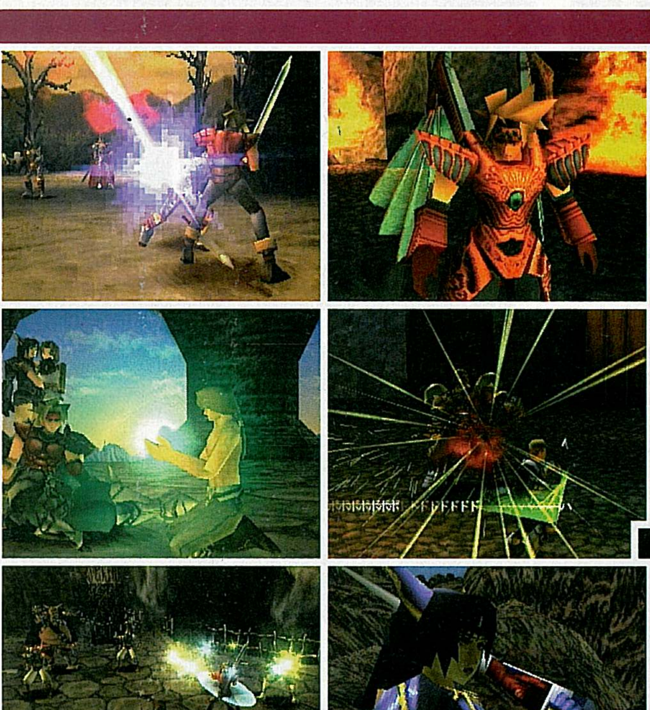
En la ciudad comercial de Roan combatiremos en el circo y accederemos a cuatro divertidos minijuegos.







Combates. Aunque a primera vista no parece que aporten ninguna innovación o evolución sobre los clásicos enfrentamientos, incluyen un curioso medidor con el que tendremos que sincronizar la pulsación del botón círculo si queremos encadenar *combos* o series de golpes. Una vez que los personajes posean la *Dragoon Stone* se convertirán en criaturas aladas y podrán ejecutar golpes





y magias especiales. Si todos los personajes que combaten pasan a este estado, el escenario cambiará y gozaremos de unos cuantos turnos con jugosas ventajas ofensivas y defensivas. Otro aspecto positivo de los combates son las sobresalientes secuencias que los preceden o culminan, con realistas animaciones creadas gracias a técnicas de *Motion Capture* que muestran los momentos dramáticos del juego.

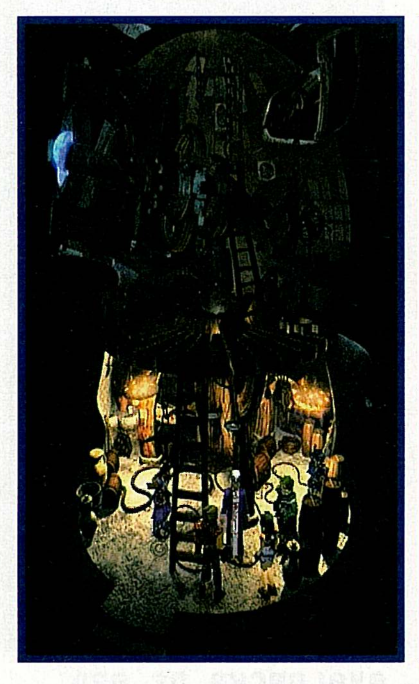
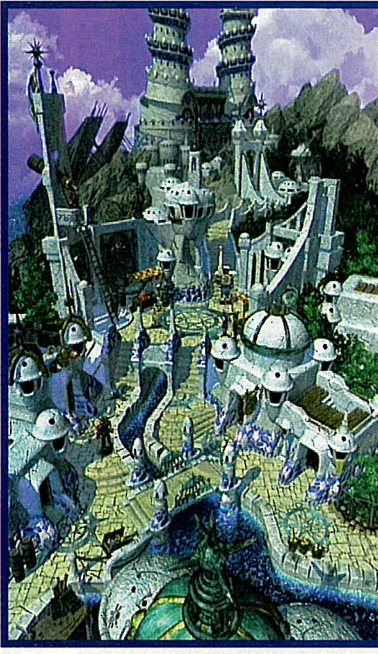
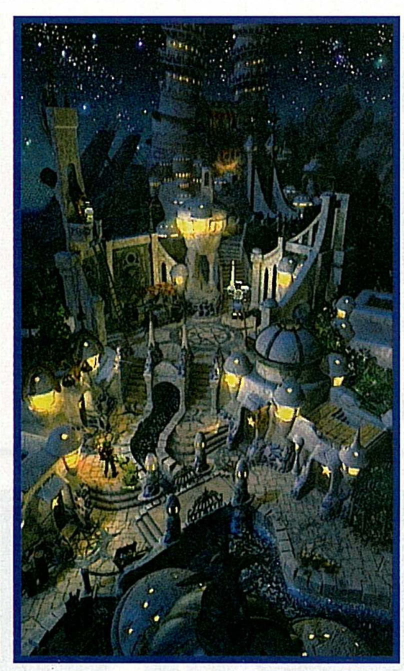
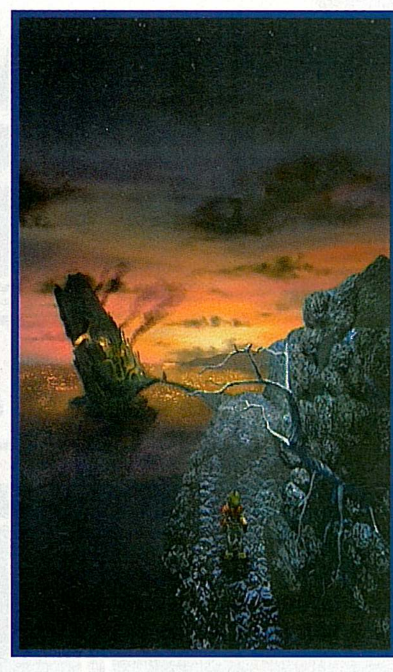


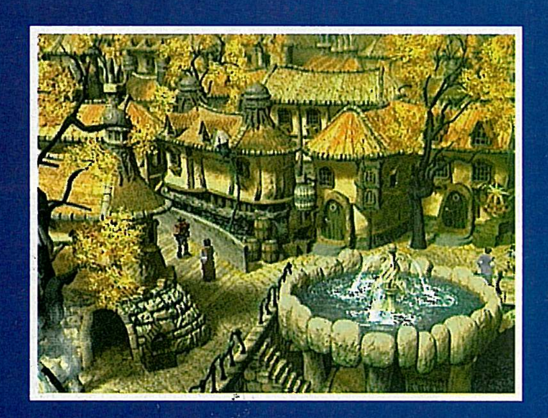




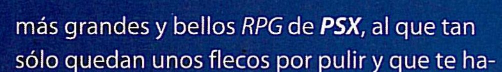
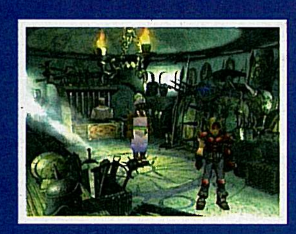
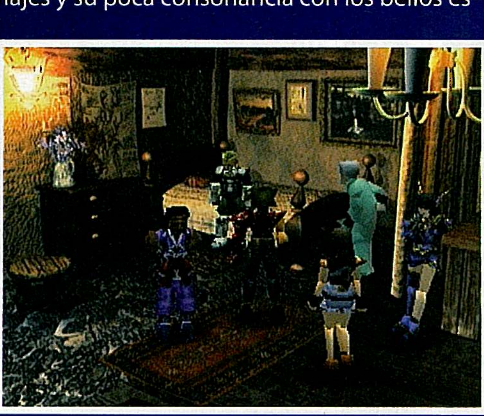
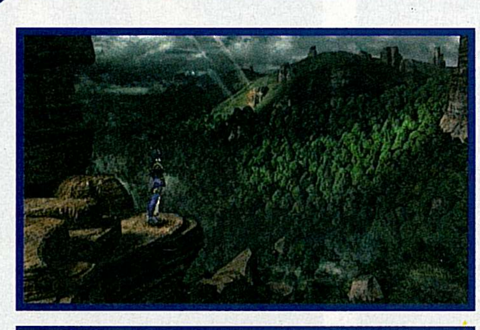


Al pasar a estado Dragoon los personajes podrán ejecutar golpes especiales, pero para ello tendremos que sincronizar la pulsación del botón del círculo cuando el medidor de la esfera alcanza la parte superior. Si lo logras, relájate y disfruta con la serie de golpes.

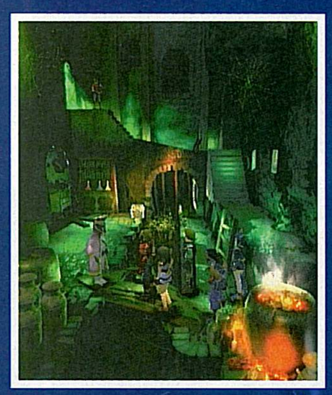



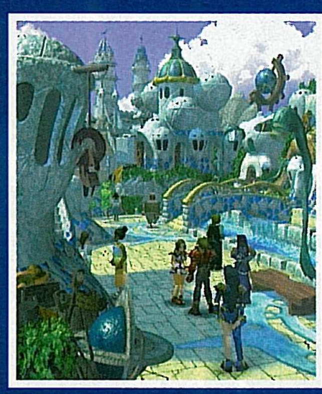
parte del *staff* se ha centrado en este apartado. Y esas son a grandes rasgos las virtudes técnicas de la magna producción de SCEI. A todas ellas hay que sumar un adictivo desarrollo y un interesante argumento que nos habla de las consecuencias de un milenario enfrentamiento entre humanos y una raza de hombres alados. Durante el juego averiguaremos el origen de esa guerra y los designios actuales del universo de **TLOD**. Pero en el debe de este *RPG* también hay que hacer referencia a varios factores, como su poco inspirada banda sonora (un compositor de renombre no habría venido mal), el primitivo *look* 3D de los personajes y su poca consonancia con los bellos escenarios (recuerdan excesivamente a los de FFVII), la pobre escenificación técnica y gráfica de la vista más cercana en el mapa principal o la incesante aparición de enemigos y su correspondiente combate. Estos podrían ser los dos brazos de la balanza, aunque os puedo asegurar que **TLOD** es uno de los más grandes y bellos *RPG* de **PSX**, al que tan sólo quedan unos flecos por pulir y que te hace preguntarte si los tres años de desarrollo han sido continuados o en qué momento se han realizado cada uno de los diferentes apartados. Los combates se podrían situar en un término medio de calidad: no





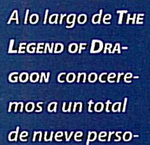




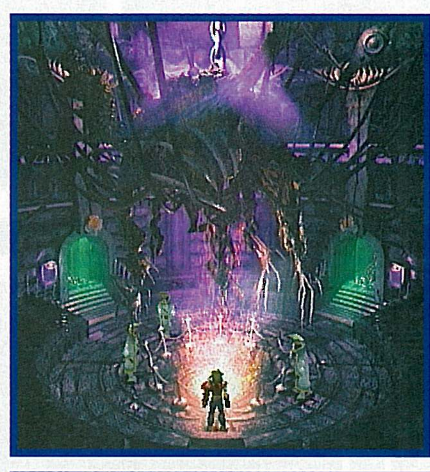
son brillantes técnicamente, pero gracias al sistema de *combos* y a la posibilidad de convertirnos en *Dragoon*, se hacen bastante amenos y fáciles de llevar. Lo que sí merece una mención especial son las escenas poligonales de antes y después, en las que destaca la soberbia animación de los personajes y el dramatismo del momento. Otros datos de interés son los nueve personajes seleccionables que controlaremos durante la aventura con Dart como protagonista, la búsqueda de las 50 *Star Dusts*, el completo mapa de tres niveles, el cursor o flecha que se puede activar sobre el protagonista y que nos avisará de la inminencia de los combates, las 108 razas diferentes que conviven en este mágico universo y, por último, el divertido juego que nos podremos descargar en nuestra *PocketStation*. Y aquí os dejo con esta súper producción de SONY, un épico *RPG* plagado de pinceladas de altísima calidad, al que unas pocas pero importantes carencias le han impedido ser el más grande de **PlayStation**.

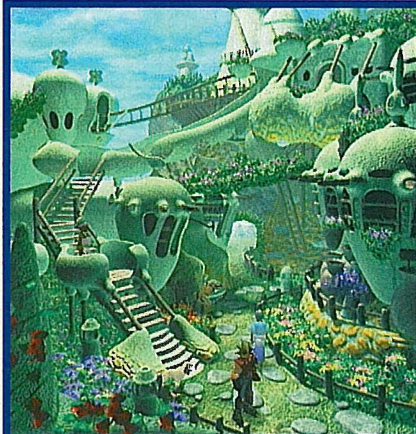


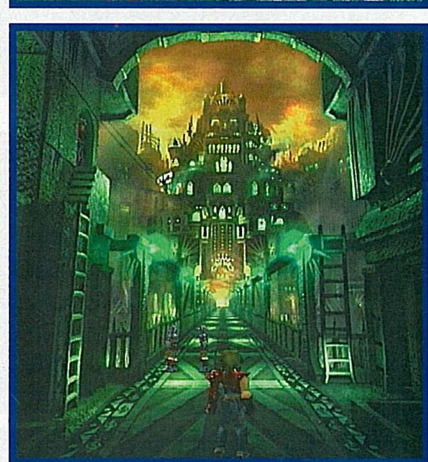




A lo largo de **The Legend of Dragoon** *conoceremos a un total de nueve personajes seleccionables y que podremos intercambiar a nuestro gusto.*







La calidad de los escenarios prerrenderizados es comparable a la de las obras maestras de SQUARE, pero la representación gráfica de los personajes le confiere al juego un aspecto algo anticuado.

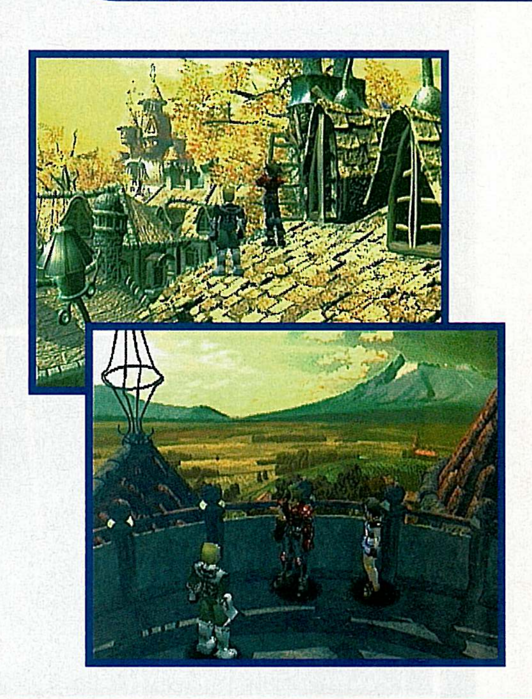
NOTICIAS NOTICIAS NOTICIAS NOTICIAS NOTICIAS





AVALANCHA DE RPG PARA ESTE AÑO 2000

Los próximos meses de invierno y primavera van a ser testigos de un incesante goteo de RPG por parte de las distribuidoras españolas, aunque también hay alguna sorpresa desagradable al respecto. SONY COMPUTER ENT. nos prepara tres grandes títulos, DRAGON VALOR, STAR OCEAN: THE SECOND STORY y LEGEND OF LEGAIA, un RPG del montón como SHADOW MADNESS y una triste ausencia como la no publicación en nuestro país de SAGA FRONTIER 2 al no poder distribuirlo en castellano. KONAMI nos traerá VANDAL HEARTS II y SUIKODEN II. UBI SOFT el legendario GRANDIA y EVOLUTION y PROEINSA el clásico DRAGON WARRIOR MONSTERS.

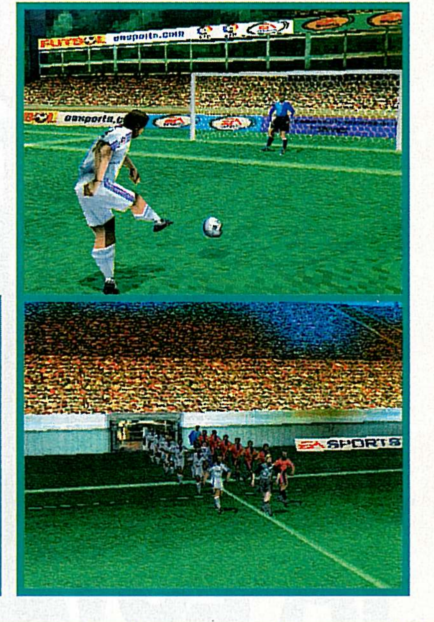




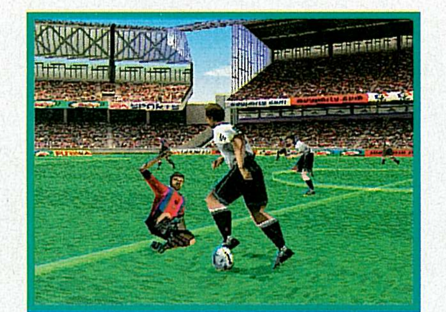
Coordinado por **J. ITURRIOZ**

ELECTRONIC ARTS apuesta por nuestro fútbol con un programa centrado únicamente en la liga española. Para el desarrollo del juego cuenta con la experiencia conseguida en la saga FIFA, a la que se hacen algunas modificaciones. Además, contar con la licencia de la Liga de Fútbol Profesional permite reproducir fielmente equipos, jugadores e incluso los patrocinadores oficiales de los distintos clubes.

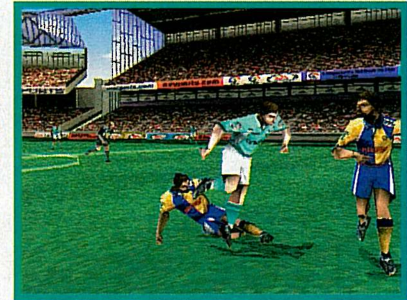
Entre las novedades con respecto a la última versión de FIFA, destaca la incorporación de un sistema de juego (stars) que permite seguir la evolución del juego de un equipo en la temporada.







*Los comentarios son realizados por profesionales. Sin embargo, sorprende la sustitución de **Manolo Lama** y **Paco González**, que tan buena labor han venido realizando.*



PRIMERA DIVIS

Celebraciones.

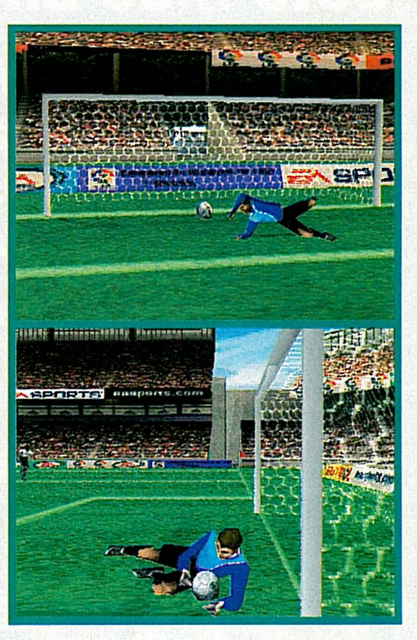
Las últimas versiones de la saga FIFA nos tienen acostumbrados, en las diferentes secuencias, a unos magníficos primeros planos . En esta ocasión se mantiene este aspecto destacando las que reproducen la alegría de los jugadores tras lograr un gol o conseguir una victoria.



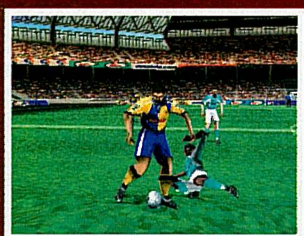
La animación de los jugadores sigue la línea marcada por ELECTRONIC ARTS en su saga de simuladores de fútbol.

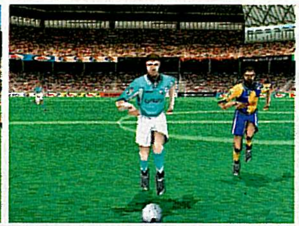
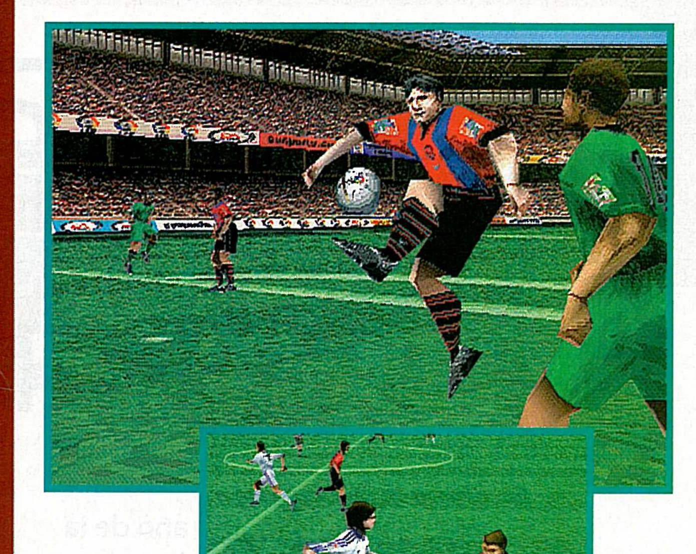
La espectacularidad de los remates de los jugadores también se aprecia en las felinas intervenciones de los porteros.





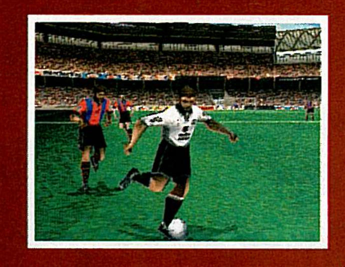
Por primera vez en el mundo de las consolas, la liga



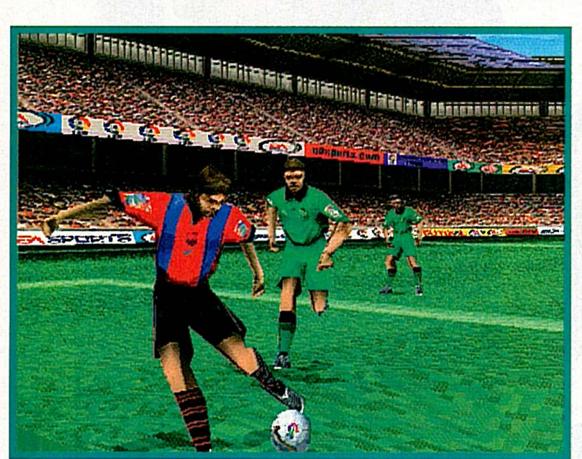



Con todas las licencias.

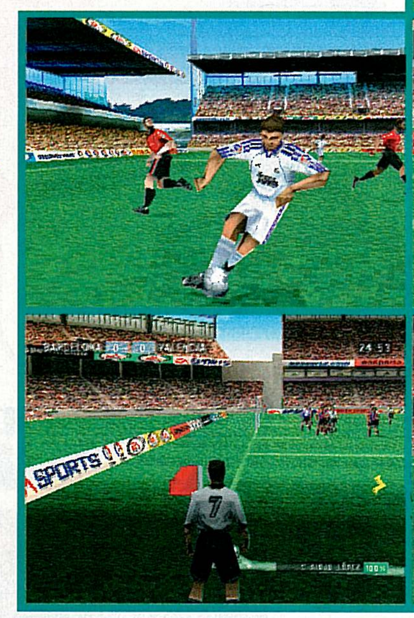
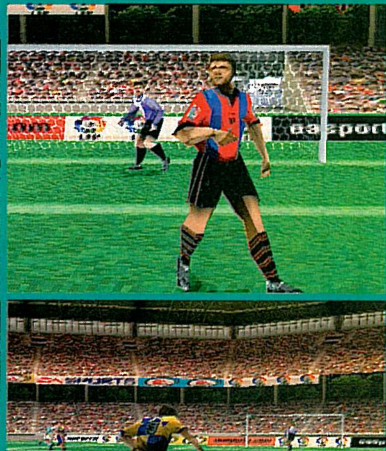
Como suele ser usual en los programas centrados en una sola competición, PRIMERA DIVISION STARS cuenta con la licencia de la Liga de Futbol Profesional (LFP). Esta circunstancia permite un perfecta reproducción de la equipación de los distintos clubes de la liga española. Así, en las camisetas pueden observarse los patrocinadores de los equipos (Pikolin, Teka, Citroen, etc.), así como los escudos oficiales.



Los jugadores también son reales, buscando acercarse al máximo en la reproducción tanto de sus características físicas como de las técnicas.



Entre los detalles hay que mencionar que el logotipo oficial de la Liga de Fútbol Profesional puede apreciarse en el balón.

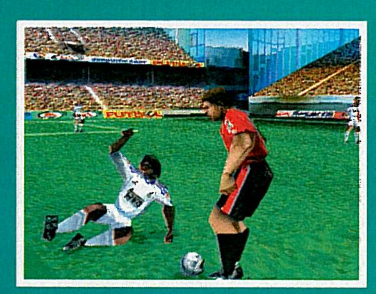
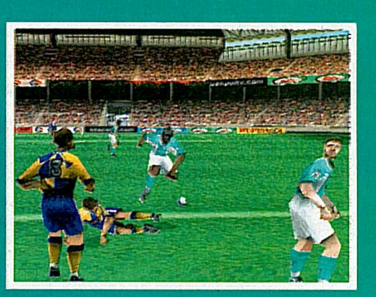




...SION ★★★★ STARS

La actual tendencia en los simuladores de fútbol consiste en centrarse en una sola competición. Los juegos basados en los Mundiales son los más usuales (a partir de 1986 todos los Mundiales tienen su programa), aunque esta corriente también se ha trasladado a Eurocopas (EURO 96 ENGLAND), a la Liga Europea de Campeones (UEFA CHAMPIONS LEAGUE) y a ligas nacionales. Dentro del último grupo, la liga japonesa (saga WINNING ELEVEN de KONAMI) y la inglesa (SOCCER'97 o ACTUA SOCCER CLUB EDITION) son las que han tenido mayor implantación. Con respecto a la liga española, sólo los usuarios de ***PC*** han tenido la oportunidad de disfrutar de un programa en el que ésta sea la única protagonista. Sin embargo, ELECTRONIC ARTS apuesta por el primer simulador para consola centrado, de forma exclusiva, en el campeonato nacional de liga español. El nuevo compacto cuenta con la licencia de la **Liga de Fútbol Profesional**, lo que le permite una fiel reproducción tanto de los equipos como de los jugadores que participan en la temporada actual. En el apartado técnico, ELECTRONIC ARTS echa mano de la experiencia lograda con su popular saga FIFA. Entre las incorporaciones destaca un nuevo sistema de juego denominado *Stars*. El mismo se basa en la obtención de una serie de estrellas a lo largo de la temporada que permiten mejorar las habilidades técnicas de la plantilla o incluso reforzarse con nuevos fichajes. También hay que mencionar la aparición de barras de energía que permiten un control más sencillo de la potencia de los tiros y pases efectuados durante el juego. Gráficamente se pone al servicio del usuario la enorme variedad de posibilidades de las que hace gala FIFA, buscando la simulación de una retransmisión televisiva. En los comentarios se ha anunciado la presencia de **Javier La Laguna** y **Julio Maldonado**. En espera del resultado final, destaca la apuesta de EA por nuestro mercado.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ELECT. ARTS
PROGRAMADOR	ELECT. ARTS

española es la única protagonista de un videojuego



Coordinado por **DOC**

A falta de más de medio año de la salida de *PS2*, la rivalidad entre ésta y *DREAMCAST* se manifiesta claramente con las cartas que recibimos cada mes, ya que las preguntas referentes a dichas consolas se reparten al 50%. Dentro de un par de meses podremos dar fe de la potencia de la nueva joya de SONY, con lo cual podremos empezar a dilucidar cuál de las dos consolas es mejor.

Escribid a Ediciones Reunidas S. A. C/O´Donnell 12, 28009 MADRID. Poned en el sobre **Doc.**



NEO GEO POCKET COLOR

Hola Doc, estoy cabreado con la revista, así que mójate:

1) ¿Mejor juego de lucha para *NGP COLOR*?

2) ¿Por qué no comentáis los juegos de *NEO GEO POCKET COLOR*?

3) ¿Por qué ha desaparecido del Top la lista de *NEO GEO POCKET*?

4) *NEO GEO POCKET* tiene un cable para conectarse a *DREAMCAST*, así que lo de capturar las pantallas ya no os vale de excusa para no comentar sus juegos, ¿no?

Enric Vallhonesta, Barcelona

Hola Enric, no te enfades, hombre:

1) Sin duda alguna, el gran SNK Vs CAPCOM: MATCH OF THE MILLENNIUM. El segundo clasificado está entre KOF-R2 y SAMURAI SHODOWN 2, dependiendo de tus gustos.

2) Hasta ahora no había manera de capturar ni una sola pantalla de la magnífica portátil de SNK, aunque este mes puedes observar que ya podemos.

3) Como no teníamos posibilidad de comentar sus juegos, optamos por eliminar la lista debido a que resultaba imposible que los lectores contrastaran sus opiniones con las puntuaciones.

4) Estás en un error, al igual que muchos de nuestros lectores, que piensan que el cable para conectar *DC* y *NGP* funciona del mismo modo que un *SUPER GAME BOY*. Dicho cable tan sólo sirve para intercambiar información entre las dos consolas. Así que sí que vale como excusa.



CARTA DEL MES

Hola, soy Sergio, un asiduo lector de SUPER JUEGOS que tiene 22 añitos. Espero que seáis lo suficientemente hombres o decentes como para aceptar una crítica. Quiero empezar diciendo que, respecto a los contenidos de la revista no tengo casi nada en contra pero, el precio... ¿vosotros sabéis lo que vale el dinero? MIL PESETAS, el doble que la media de las publicaciones de tipo informativo/divulgativo, que no ha sido por un mes que haya sido magnífico, sino por dos guías que no me sirven de nada. ¿Que hago yo con ellas? Encima lo habéis hecho durante dos meses y, como podéis ver, el segundo mes cuando volví del kiosko casi me da el soponcio: casi ningún concurso, ningún vídeo promocional o algo similar celebrando el fin de año... Encima en Enero, que es cuando menos poder adquisitivo se detiene. Resumiendo: precio abusivo a todas luces, no justificado y guías no interesantes para una gran parte de los lectores. Un saludo a todos.

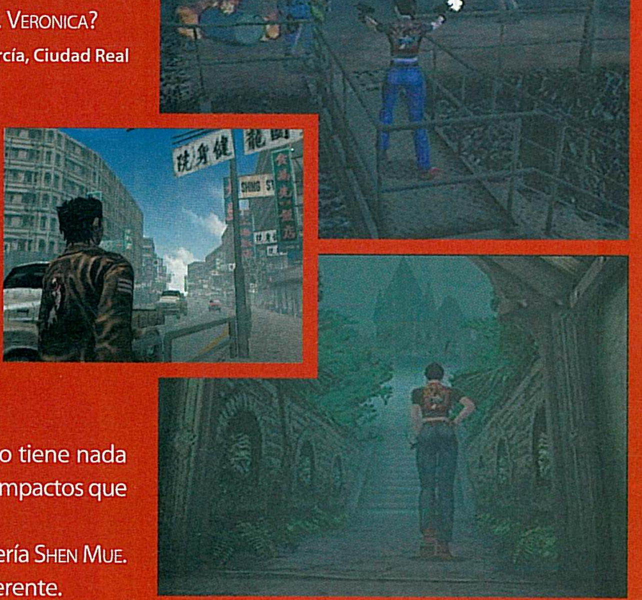
Sergio Gonzalez Gonzalez, Valladolid

«CHAL-LON HESSON»

«Qué pa, que passsa Doc». Quiero que me resuelvas algunas dudillas que tengo:
1) ¿Me puedes decir la fecha exacta del lanzamiento de SHEN MUE?
2) Ya que RE CODE VERONICA tiene dos CDs, ¿costará más que los demás juegos?
3) Sabiendo que me gustan las buenas aventuras, ¿SHEN MUE o RE C. VERONICA?

Francisco J. García, Ciudad Real

«Qué pacha culebra!». Si quieres mandar dibujos puedes mandarmelos a mí. Esas «peaso» de respuestas:
1) Acaba de salir la versión japonesa, aunque aquí en **España** no se sabe exactamente la fecha de lanzamiento.
2) El precio final del título no tiene nada que ver con el número de compactos que contenga.
3) Si tuviera que elegir uno sería SHEN MUE. Supongo que porque es diferente.



TERMOMETRO

CALIENTE
Ya hemos jugado a SHEN MUE y es más impresionante de lo que parecía.

TEMPLADO
Con lo que «mola» THE MATRIX y todavía nadie ha programado un juego relacionado con la película.

FRIO
Que finalmente SQUARE no haya decidido traer a **España** el gran SAGA FRONTIER 2.

NOS VAMOS DE PESCA

¿Cómo va eso Doc? Tengo unas dudillas:
1) ¿Saldrá en nuestro país el juego BASS LANDING y el mando-caña?
2) Recomiéndame un volante para ***PSX*** bueno.
3) Un buen juego de ***GAME BOY*** (no tengo ***GBC***).
4) ¿ISS PRO EVOLUTION o FIFA 2000?

Samuel Gallego Muelas, Alcorcón (Madrid)



Aquí estamos, Samuel. A ver:
1) De pesca para ***PSX*** por ahora solo saldrán REEL FISHING y FISHERMAN'S BAIT. El mando lo tiene más difícil.
2) El mejor es el *Ferrari Shock2 Racing Wheel* de GUILLEMOT... posiblemente.
3) KONAMI GB COLLECTION VOL. 1 es muy bueno.
4) Para todos los de la redacción ISS PRO es bastante mejor que cualquier FIFA.

JAVI EL ESTRATEGA

¡Hola gentucilla! A ver si me respondéis esto:
1) ¿Seguirán programando para ***PSX*** tras la salida de ***PS2***, o tendremos que tirarla?
2) Si los juegos de ***PSX*** valen también para ***PS2***, supongo que también al revés ¿no?
3) Enumera los mejores títulos de estrategia y las novedades de dicho género para ***PLAYSTATION***.

Javier «Carpanta» Torrijos, Torrejón de Ardoz (Madrid)

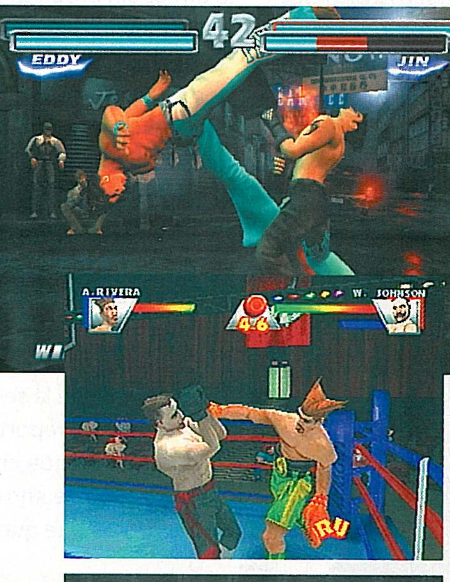
Hola Javi, a ver si lo consigo:
1) Supongo que durará un año más, aproximadamente.
2) Imposible, «nanai», «nasty de plasty», no.
3) Ultimamente no han aparecido demasiados títulos de dicho género, pero esto cambiará con la llegada de COMMANDOS de PYRO.

DREAMCAST VS PS2

Un saludo. Me llamo Omar y desearía que me contestaseis estas dudas:
1) ¿***DREAMCAST*** o ***PLAYSTATION 2***?
2) Si fuera ***DC***, ¿qué juegos me recomiendas?
3) ¿ESTO ES FUTBOL o FIFA 2000?
4) ¿SNOW SURFERS o SEGA RALLY 2?
5) ¿METAL GEAR SOLID o RESIDENT EVIL 2?

Omat Soto Egido, Oliva (Valencia)

Qué tal Omar, vamos allá:
1) Me niego a contestar hasta la salida de ***PS2***.
2) SOUL CALIBUR, SONIC ADVENTURE, SPEED DEVILS, READY 2 RUMBLE, STREET FIGHTER ALPHA 3...
3) FIFA 2000 es algo más completo.
4) SEGA RALLY 2 gusta más a la gente.
5) Ejem... ¿los dos?





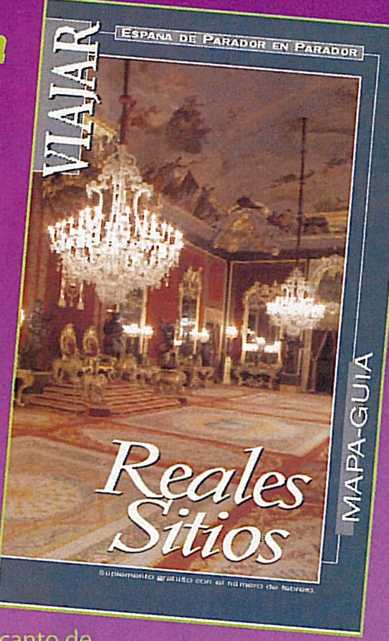




NO TE LO PIERDAS

De regalo, en VIAJAR, mapa-guía de los Reales Sitios





¿Quieres conocer, paso a paso, cada rincón de Venecia? Descubre lo mejor y lo último de la capital más romántica del mundo. Este mes, en VIAJAR, que, además, te ofrece una guía completa para recorrer Lanzarote, los mejores hoteles de Bali, multiaventura en la Laponia finlandesa, compras en Lisboa, gastronomía india, *bed & bread-fast* en la tierra del Burdeos, casas rurales con encanto de Cuenca, la ruta del Serrablo y senderismo en Garajonay. Y un espectacular Mapa Guía para recorrer, de Parador en Parador, los Palacios y Jardines históricos de los Reales Sitios de España.

MAN SUPEREXCLUSIVA: Yvonne Reyes, embarazada y desnuda



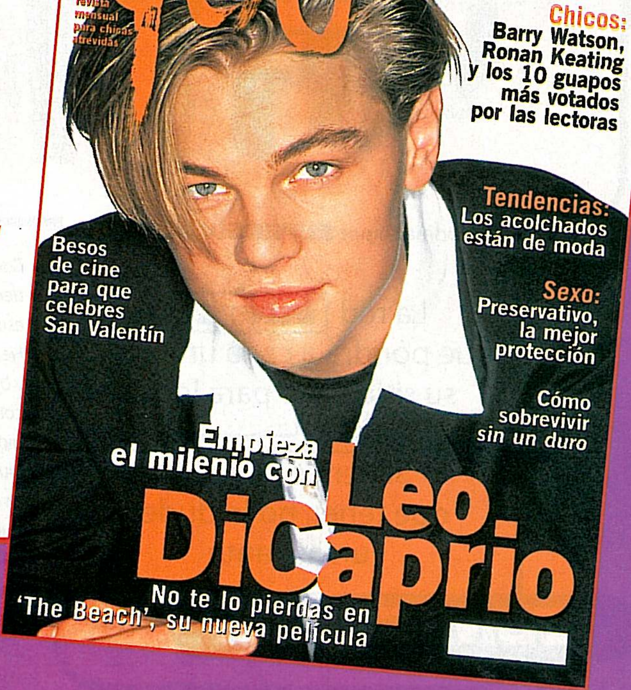
Nunca la habías visto así. La mujer más sexy de **España** se atreve con todo y luce el esplendor de su embarazo en la sesión de fotos más exclusiva y espectacular que ha dado jamás. Es el mejor momento de su vida, su etapa más feliz y la ofrece sin problemas a los lectores de MAN del número de febrero.

También, en el mismo número, encontrarás entrevistas con los personajes del momento: José María Mendiluce, el nuevo hombre de Greenpeace; Skeet Ulrich, uno de los jóvenes actores de Hollywood con más carisma y que estrena muy pronto «Cabalgo con el Diablo»; Shirley Manson, la «chica mala» del grupo Garbage; Carlos Moyá, preparado para afrontar una temporada crucial; Luis Cifuentes, todo un mago de la informática; David Beckham, que cuenta cómo le va con Victoria «spice» Adam y sus éxitos futbolísticos en el Manchester; y Pilar Punzano, la morena de la serie «Compañeros».

Además, un reportaje sobre Hong Kong y Macao en el año del Dragón chino, y dos redaccionales de moda: trajes y ropa de entretiempo, para definir el «look» de las semanas que quedan hasta primavera.

YOU te regala un doble portarretratos

Este mes con YOU te llevarás un regalo muy especial: un doble portarretratos para que puedas poner tu foto ¡junto a la de tu novio!... o al lado de la de Brad Pitt o Ryan Phillippe. Además, explicamos todo lo que querías saber sobre el regreso de Leonardo di Caprio y The Beach, la esperadísima película que llega ahora a nuestras pantallas. También entrevistamos al cantante Ronan Keating, que nos habla de su carrera en solitario, y al actor Barry Watson, que dará mucho que hablar. Como es el mes del amor, hemos preparado una guía con los mejores besos del cine. Y también podrás leer un exhaustivo reportaje sobre prevención ante las enfermedades de transmisión sexual, otro informe muy útil sobre cómo sobrevivir sin un duro, ¡y muchísimo más!





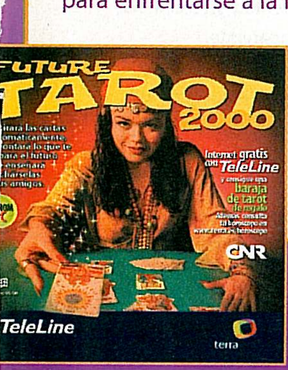


WOMAN: más moda y belleza que nunca

Este mes nos concentramos en la belleza, explicando todos los secretos de la cirugía estética. En moda, vestimos a novias rebeldes, rescatamos el mejor *look* del tejano y mostramos las últimas fotos de la *top* Laetitia Casta. Además, entrevistamos al actor Matt Damon, a seis valientes reporteras de guerra y hablamos con parejas que se han conocido en extrañas circunstancias. Y, como siempre, la mejor actualidad en música, cine, arte, complementos y belleza.

Conoce el futuro con CNR

¡Con el CD «Future Tarot 2000» que te regala CNR puedes descubrir lo que te va a deparar el nuevo año! Este software de cartomancia echa las cartas mediante varios métodos adivinatorios a elegir y demuestra que las ciencias ocultas no están reñidas con las nuevas tecnologías. Las consultas son personalizadas y permiten elegir las cartas que marcarán tu destino. También podrás formular preguntas concretas sobre amor, trabajo, salud y otros temas que te preocupen. Y si te apasiona el Tarot, tienes la posibilidad de conocer el significado de las cartas y aprender a echarlas con un tutorial que te desvela los secretos mejor guardados de las pitonisas. Además, con este CD ROM puedes conectarte gratis a Internet con TeleLine y conseguir una baraja de tarot de regalo. Y también descubrimos las claves para enfrentarse a la infidelidad, desvelamos los venenos de la comida moderna, analizamos los últimos sistemas de audio para el coche y grabadores de CD y CD ROM, contamos los entresijos del mundo *gay* y damos pistas para superar la apatía invernal. Y no sólo eso: un especial de esquí de fondo y montaña, plantas para el hogar, travesías en 4x4 por España, cómo combatir el mal aliento, qué gel de baño elegir y mucho más. ¡No te lo pierdas!





NO TE LO PIERDAS



Coordinado por **SUPERGOLFO**

La red **interactiva** que pondrá a cada uno en su sitio. Sólo para los más **valientes**.
Si tienes lo que **hay** que tener, no lo dudes un instante

¡CONECTATE!

TOP NECIO

1. **El culo de Javi** — ES EL MAS EN TODO
2. **The Elf** — EL PINOCHET CALVOROTAS
3. **Mary Of Fruits** — LA SECRETARIA SECRETA
4. **Marlon Bredas** — MOJANE LA MOJAMA, MOHAMED
5. **Jamón-Seta Merluza** — LA MUJER ASUSTADA

La vagabunda de marca a la caza del machote

Hola de nuevo. Sé que me echabas de menos. Gracias. Yo a ti no. Aprovecho que tengo algunos minutos libres entre mi clase de piano y la natación en piscina de aguas cristalinas, bellas y templadas. Además, en un fondo muy fétido y hondo, te quiero, como quiero a mi luciérnaga Scratchi® (un saludo).

Este mes he lucido trajes caros y modernos, de marca por supuesto. Y hablando de modas y tendencias, ¿has visto el cutre y corrientucho vestido de Regina de DINO CRISIS*? Es horrendo. ¡Y ese peinado! ¿Cuántos pelos tiene en la cabeza? Lo único que no puedo reprocharle es ese color de pelo tan «chic» que yo también uso.*

He leído tu solicitud y te digo que cuando seas tan guapo y bueno como Squall, quizá salgo contigo un día. Que me colocaras un mes la número uno del Top no te da privilegios. Bueno, alguno sí, cariñito.

Quiero felicitar a **Eduardo Paniagua** *por sus trabajos en* LA PARED DEL W.C. *y decirle que él sí puede estudiar Bellas Artes y de paso hacerme un trabajo a mí. Que me estudie a mí, ¡tú no! (no te pongas celoso).*

¿Qué tiene que ver esta sección con los videojuegos? No respondas. ¿Por qué los hijos de Popeye no tienen pelos en la cabeza?

¿Puedo llamarte gusanito mío? O mejor gusanito de otra. Ya sabes, es por la prensa, podrían hablar... Y mi status social no me lo permite. Además, con ese cuerpo de teletubbie que tienes eclipsarías mi súper cuerpo. Quizá te envíe un poster mío de cuerpo entero codificado. No podría permitir que me babosearas estando yo ausente. Quizá lleguemos a algo más que a insultarnos algún día. Saludos a Nini, Willy, Fonseca, Lola y un beso muy fuerte para David

Nota del Golfo*: como regalo de reyes, he eliminado unos cuantos párrafos para evitar que os durmáis.*

The Princess Baby, Jerez de la Frontera (Cádiz)

Hola guarrindonga. Pues sinceramente no mucho, pero si te da ilusión pensar eso y aliviar de esta forma tus fracasos sociales y sentimentales, pues te doy la venia. ¿Desde cuándo llamas clases de piano a que te toquen las teclas? Y nadar, lo que se dice nadar, con tu tonelaje lo veo difícil. Di más bien bucear. En ese mismo fondo fétido y hondo me eres indiferente, pringadilla. Sé que has lucido trajes de marca, porque la verdad, con tu *bul* es difícil que halla un traje con el que no marques. Respecto a tu papel de crítica de moda de dos duros, y respecto a Regina de **DINO CRISIS**, pues mira, sinceramente me trae el fresco, a no ser que los dinosaurios murieran de susto al ver el traje. Y respecto al peinado, pues tendrías que ver el de **DE LUCAR**, el único hombre cuyo flequillo es capaz de desafiar al huracán Mitch. Sus gafas pueden aparecer en las Maldivas, pero te aseguro que ni un pelo de su flequillo se desplazará más de un milímetro. Dicen que utiliza el mismo champú que Ben Stiller en ALGO PASA CON MARY.

¡Ah!, no sólo soy más guapo y buenorro que Squall sino que incluso soy hasta real, como tu gonorrea. Yo saldré contigo el mismo día que me demuestres que las proporciones de tu cuerpo se ajustan a la normativa europea. Te puse la número uno del Top porque en el fondo, muy en el fondo, me gusta protagonizar tus sueños y evitar suicidios por amor. Estoy convencido que me imaginaste yendo a buscarte en mi descapotable color champán. Despierta. Como mucho te irá a buscar un camión de Revilla para extraer tus jamones. Traslado tu interés por Eduardo al propio Eduardo. Si hay boda exijo invitación preferente y seleccionar entre tus amigas a mi acompañante.

Sí respondo. Esta sección es como un videojuego dentro de una revista de videojuegos. Pues no tienen pelo en la cabeza los hijos de Popeye porque serán parientes de **THE SCOPE** o de **THE ELF**, las canicas humanas.

Pues no, no puedes. Además, si ya tienes muchos gusanitos recorriendo tu cuerpo... ¿para qué quieres otro? En la única prensa que saldrías es en la de sucesos.

En el fondo te aprecio y agradezco el envío de tu foto. Un poco sosa, pero te pondré.



GOLFOMENSAJES

Petrol. Que sí hombre sí, que algo de gracia tienes. Sobre todo en traje de baño.

Daniel Vilchez. Tu dibujo no está mal, pero... ¿Con qué resolución lo has impreso? Tiene más grano que tu entrepierna.

Jamón-Seta y Merluza. Sí, se premia la buena voluntad. Pero mujer, ¿no había otra foto en la que no pareciera que has visto a un extraterrestre? El mes que viene veremos.

Megacerda. Qué manía tenéis enviándome fotos de carné. ¿No tenéis fotos normales? Apunto lo de tu ofrecimiento laboral.

Machuwery «el hacha». Date prisa con la foto que no te va a dar tiempo.

José M. Lázaro. Menos fotocopias de chistes y escribe tú, vago con botas.

Yeti Simpaticón. Bonitas fotos. Quizá ponga la que sales con la del Informal...

Ferry. Te noto tremendamente espeso en todos los sentidos. La Navidad te ha debido indigestar el cerebro y las almorranas.

Arigata y Yatta Portolés. Eso pasa por mandar mangas a concursos que quien decide lo hace casi a suertes (ni caso). Curiosa la descripción de tus profesores. No les digas que eres toda una internecia de pro.

Guille Martínez-Vela. Macho, ¿envíanos un vídeo de tus hazañas? Y no me creo que no me hayas mandado la foto aún.

Sara la panadera arrepentida. Mmmm, serás la Princess o Jamón-seta...

Moonlight. No recuerdo haber recibido ningún e-mail tuyo. ¿Has vuelvo a beber?

Al resto... El mes que viene ¡las fotos! Operaos y mandadla antes que se haga tarde.

La pared del W.C.

Andrés Sánchez Villanueva no es que sea un virtuoso del dibujo, pero sí que demuestra cierto sentido del humor. Así que, aunque sólo sea por eso, merece que le abra un huequecito en la pared... y que le abra en canal como no practique con sus plastidecor. Venga Andrés, que tú puedes.



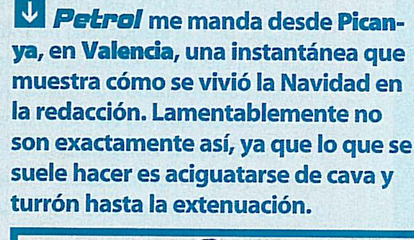
Eduardo Paniagua ha sabido captar perfectamente el atractivo que despierta De Lucar entre la fauna nocturna. Ligar, lo que se dice ligar, liga. El siguiente paso para el que lo estamos preparando es para que lo haga con seres humanos. En esta foto podéis verle con el bomboncito que se ligó en nochevieja.

Nekane dedica este dibujo de Rinoa, realizado en acuarela, a su amiga Marta de Mollet y al «Llanero solitario» de Poblenou. «Pos fale».



M. J. Portolés me envía un montón de cosas junto a su hermana. Se hacen llamar Arigata y Yatta y siguen obsesionadas con el fenómeno Sonic.





Petrol me manda desde Picanya, en Valencia, una instantánea que muestra cómo se vivió la Navidad en la redacción. Lamentablemente no son exactamente así, ya que lo que se suele hacer es aciguatarse de cava y turrón hasta la extenuación.

Jonatan Sepúlveda nos sorprende con el que quizá sea el mejor dibujo que me ha mandado. Lástima que el cactus lo tape un poco.

Héctor Sáncho está tan obsesionado con FFVIII que nos ha pintado el que probablemente sea su personaje más feo, Cactilio.



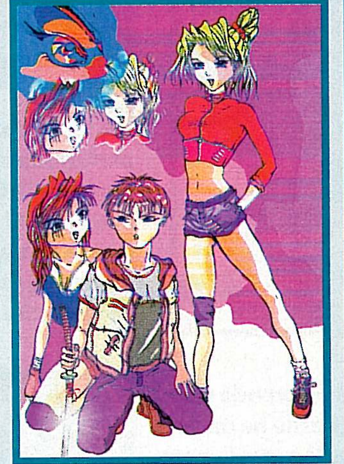


internecio



← *Guille Martínez-Vela* sigue en su línea de humor sarcástico. En esta ocasión realiza una parodia de ese programa de las tardes del sábado de cuyo nombre no quiero acordarme. Hombre Guille, el dibujo está bien, pero eso de dibujarme al lado de **Nemesis** vestido con el traje de salir de juerga... A ver qué va a pensar tu/mi novia...

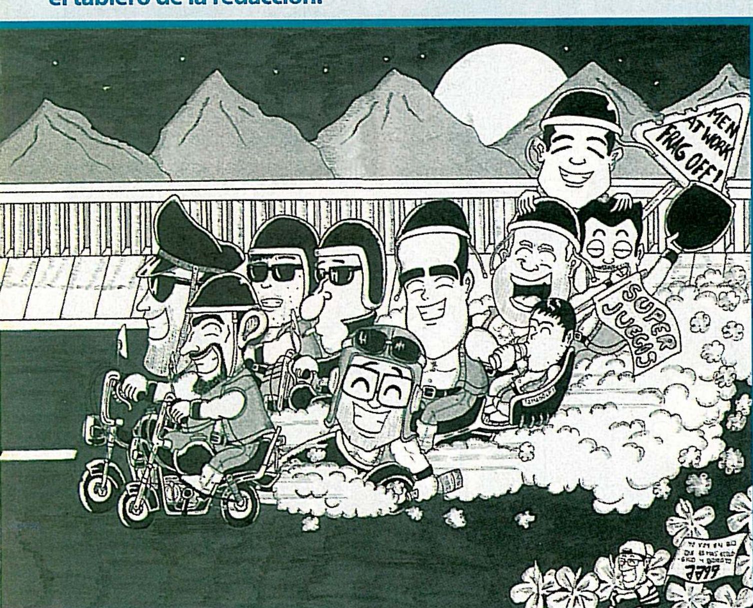
→ *Pablo Bellas López* incluye en su misiva una fotocopia en color de un dibujillo suyo. La verdad es que no es demasiado horrible, pero últimamente Pablete los hacía mejor. Supongo que el cava le afectó.

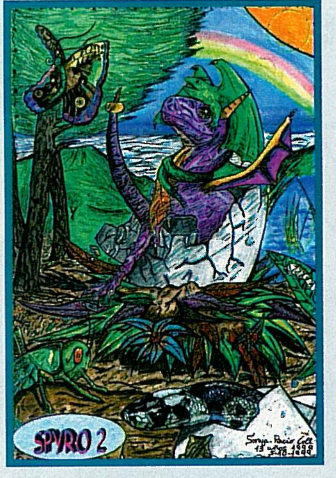


→ *Victor Corro Feito* me envía eso mismo, un dibujo bastante feíto (es que es jovenzuelo aún).



↓ *Jorge J. Reyes García,* me presenta el mejor dibujo del mes, que ya ocupa un lugar destacado en el tablero de la redacción.





↑ *Soraya Recio Coll* de nuevo nos regala la vista con otro de sus dibujos y con sus kilométricas cartas repletas de aventuras.

JARM, Joven Aborto Reprimido y Mariquita

*¿Qué hay **Super**? Aquí está tu regalo de Reyes de este año: una carta mía. Prepárate a ver si eres capaz de contestar mis originales y alocadas preguntas:*

1) Con todas las novias que tienes que te hacen presumir tanto, además de darnos envidia, ¿no habrás dejado a alguna embarazada? ¿No será que tienes algunos hijos «por ahí perdidos» y no los quieres reconocer? ¿Te ha convertido alguno de ellos en abuelo?

*2) ¿Es verdad que el cumpleaños de **Doc** es el 28 de Diciembre (el día de los inocentes)? ¿Es por eso que es tan chistoso, gafe y tan bromista balanceándose en un columpio sujetado por la nariz de **Nemesis**?*

3) ¿Estarías dispuesto a cambiar tu forma de vida por la de alguno de los redactores de esta revista?

4) Todos los meses escribiéndote tonterías me está empezando a aburrir, ¿estarías dispuesto a darme un cheque en blanco (firmado, claro) para que te dejara de escribir y así dejarte tranquilo?

*5) ¿Es cierto que los parásitos y otros bichos que habitan bajo tu casco salen menos que los Fraguel Rock? Y hablando de tu casco, en tu retrato que sale en las páginas del **Internecio** y que todo el mundo admira y caricaturiza, se ve que tienes una gran melena. ¿Pero a que debajo de tu casco hay una esplendorosa calva?*

6) Por último, ¿en qué año empieza el siglo XXI, en el 2000 o en el 2001? Mi opinión es que empieza en el año 2001. Haz una encuesta en la redacción.

JARM, Bollullos del Condado (Huelva)

Pues vaya, hubiera preferido carbón. No he sido tan malo como para merecer este sufrimiento. Permíteme que no califique tus lamentables preguntas. ¡Uy!, ya las he calificado. Vamos a dormir, digooo, a contestarte para tu alborozo personal.

1) Macho, ¿tú crees que yo traspaso mi código genético así como así? Alguna lo ha intentado, pero te aseguro que necesitaría recibir una oferta económica cuantiosa como para traer al mundo a un golfete. Aquí el único abuelo que hay eres tú, pero por tus capacidades de elongamiento físico.

2) Uy JARM, que mal has estado. Más que gracia da mucha pena. Tómate un chato de lejía y por esta vez te perdono.

3) Pues la forma de vida no, pero el sueldo te aseguro que sí. Eso sí, yo vengo un par de días, hago mi sección y me largo. Ellos se tiran día y noche currando para hacer la revista. Reconozco que en **España** es la mejor revista y se nota que se la curran, pero yo prefiero tocar a tu novia (aunque sea con guantes de metacrilato).

4) Pues no, si me aburres, como este mes que según voy contestándote no sé por qué te publico, pues tiro tu carta a la papelera. Así que a seguir escribiendo gratis.

5) Machote, mi aspecto no tiene mucho que ver con la caricatura. Soy extremadamente atractivo, viril y mi peinado está a la moda. Las melenas piojosas como esa las dejo para los macarras como tú.

6) Empieza en el 2004, palabra. El cero sí existe. Tu eres uno a la izquierda.